8/2023 ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА

ТАЙНЫ ОКЕАНСКИХ ГЛУБИН

СОВЕТЫ РУДОКОПУ
Добыть, расплавить, сохранить!

ПЕРВЫЕ ШАГИ
Для тех, кто начинает играть

ИДЁМ В ПОХОД
По равнинам и степям

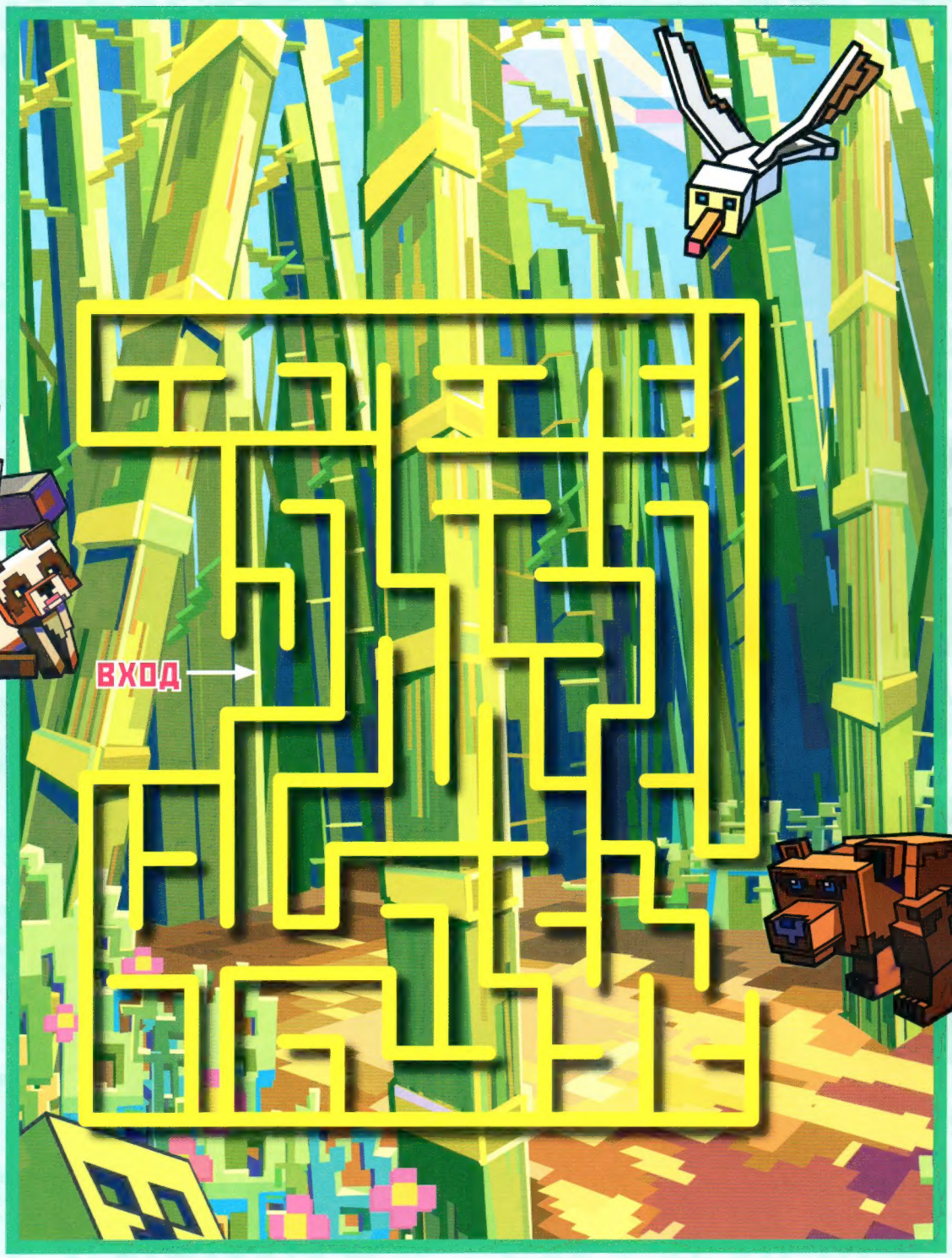
6+

ЛЕВ
4 607092 442600 23008

В ГОСТЯХ У МЕДВЕДЕЙ

Помоги медведям встретиться! Проведи семью панд к выходу из лабиринта, где их ждёт нейтральный бурый медведь.

Задание от Монти



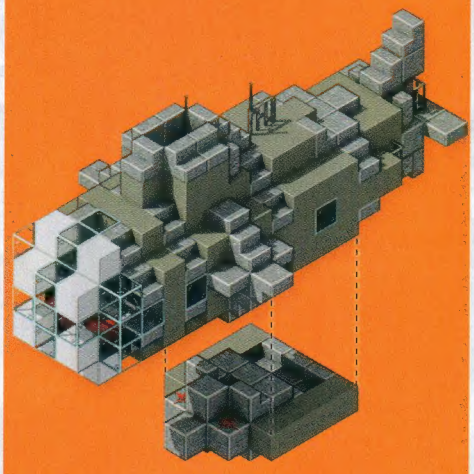
Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

СПРАВОЧНИК РУДОКОПА 4

ГЛУБОКОВОДНАЯ СУБМАРИНА И ПОДВОДНЫЙ ШЛЮЗ 12

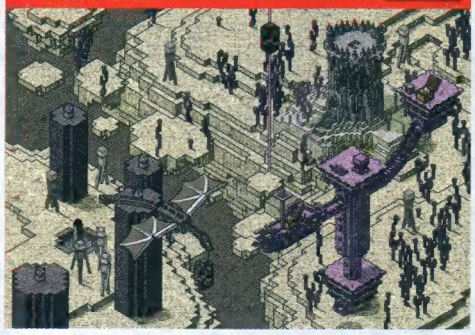


18 ВИДИТ ОКО

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

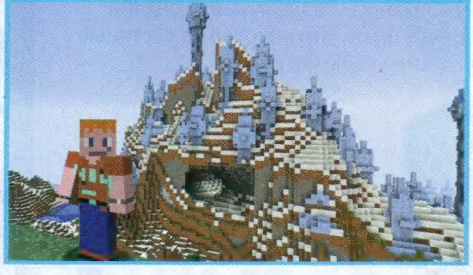
ЗНАЙ ВРАГОВ В ЛИЦО 22

КРАЙ 32



ЗАГАДОЧНЫЙ МИР ПОДЗЕМЕЛИЙ 40

ЧТО ТАКОЕ БИОМЫ? 26



ПЕРВЫЕ ШАГИ 36

СПРАВОЧНИК РУДОКОПА

ЧАСТЬ 1

В недрах Верхнего мира скрыты залежи разнообразной руды. Она нужна каждому игроку! Как же её найти и добыть? И что потом с ней делать? Я расскажу!

УГОЛЬНАЯ РУДА

ГДЕ
Под землёй в Верхнем мире

С этим блоком ты, скорее всего, встретишься в первую очередь, потому что он очень широко распространён. Угольная руда изобилует во всех биомах, её вкрапления можно увидеть в стенах шахт и пещер. Эта руда, наряду с железной, была первой добавлена в «Майнкрафт».

СВОЙСТВА

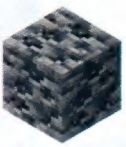
Добытая угольная руда обычно выпадает в виде одного кусочка угля, и это полезно для растопки печей и изготовления факелов, которые пригодятся для освещения пути во время будущих раскопок. Для добычи достаточно деревянной кирки. Если кирка зачарована на шёлковое касание, угольная руда выпадет как предмет. Если обжечь угольную руду в печи, также получится уголь.

ГЕНЕРАЦИЯ

Угольная руда встречается под землёй в виде жил, её вид привычен каждому шахтёру. Глубинный вариант возникает вместе с глубинным сланцем и туфом, но отличия двух видов руды — только внешние.

ЧЁРНОЕ ЗОЛОТО

Количество угля, получаемое при добыче угольной руды, можно увеличить, если зачаровать кирку на удачу. На высшем уровне чар выпадет четыре кусочка угля. Когда под землёй возникают окаменелости, есть шанс, что некоторые костяные блоки будут замещены блоками угольной руды.



Глубинная угольная руда

ЖЕЛЕЗНАЯ РУДА

ГДЕ
Под землёй
в Верхнем мире

Железная руда была добавлена в «Майнкрафт» одной из первых, она вторая по распространённости после угольной руды. Добывая её каменной киркой или чем-нибудь получше, ты получишь необработанное железо, которое можно переплавить в железные слитки. Эти слитки используются в десятках важных рецептов, от железных мечей и инструментов до рельсов и нажимных пластин.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ПОДЗЕМНЫЕ ЖИЛЫ

Железная руда встречается во всех биомах Верхнего мира. Она возникает в виде широких жил на различных уровнях высоты. Если железная руда возникает в слоях глубинного сланца и туфа, получается более твёрдая глубинная разновидность.

Глубинная железная руда

СПРАВОЧНИК РУДОКОПА

ЧАСТЬ 2

ЛАЗУРИТОВАЯ РУДА

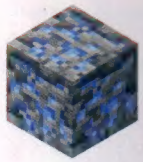
ГДЕ
Под землёй в Верхнем мире

Лазуритовая руда встречается реже угольной или железной, однако тоже возникает во всех биомах. Она — источник лазурита, важного компонента для наложения чар. Лазурит открывает три доступных вида чар, которые можно наложить на предмет. Кроме того, из него делается голубой краситель.

ПАРАМЕТРЫ

УДАЧНАЯ НАХОДКА

Лазуритовая руда встречается редко, однако из каждого блока может выпасть до девяти лазуритов, а если зачаровать кирку на удачу, то и до 36. На больших глубинах может появиться глубинная разновидность.



Глубинная лазуритовая руда

ЗОЛОТАЯ РУДА

ГДЕ
Под землёй
в Верхнем мире

Всё, что блестит, это, конечно, золото. Точнее, золотая руда. Это редкая находка, хотя встречается на самых разных уровнях. Добыть её можно железной киркой. Выпадет необработанное золото, которое можно переплавить в слитки, а из них сделать золотые доспехи, оружие и инструменты.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

3

ТЯЖЁЛЫЙ МЕТАЛЛ

В пустошах золото встречается гораздо чаще. С помощью шёлкового касания можно добыть руду в виде блока, а потом переплавить в золотые слитки. Спустившись под землю на самые глубокие уровни, можно увидеть глубинную руду.

Глубинная золотая руда

СПРАВОЧНИК РУДОКОПА

ЧАСТЬ 3

КРАСНАЯ РУДА

ГДЕ
Под землёй в Верхнем мире

Осторожно! Электричество! Красная руда — источник красной пыли, служащей проводником во всех механических устройствах. Если добыть её каменной киркой или чем-нибудь попрочнее, получишь до пяти порций красной пыли, а с шёлковым касанием сама руда выпадет как блок.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ИСТОЧНИК ЭНЕРГИИ

Если красная руда возникает в самых глубинах мира, она может вытеснить глубинный сланец и туф, и появится глубинная красная руда. При контакте с мобом или игроком — если только он не крадётся — руда станет источником света 9-го уровня.

Глубинная красная руда

АЛМАЗНАЯ РУДА

ГДЕ
Под землёй
в Верхнем мире

Она встречается большими жилами на самых глубоких уровнях мира, и добыть её можно железной киркой. Из алмазов делаются доспехи и инструменты, например алмазная кирка, без которой нельзя добыть самые прочные блоки, такие как обсидиан.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

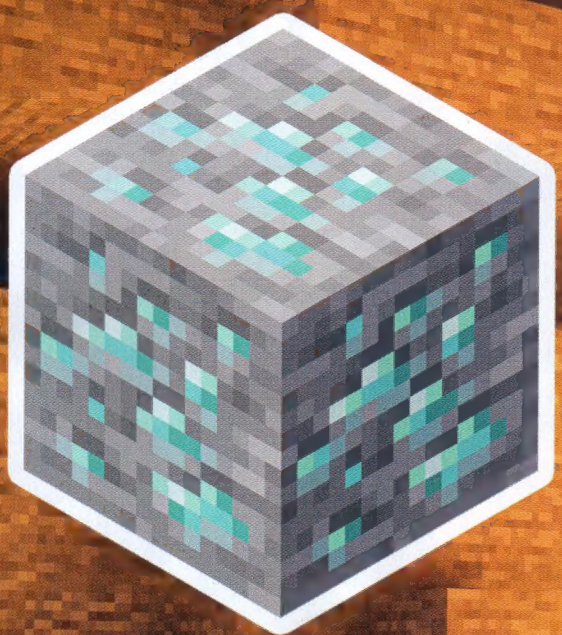
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

ТВЁРДОСТЬ 3

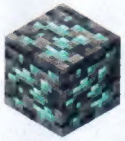
ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ ШАХТЁРОВ

Чары удачи могут увеличить число алмазов, добываемых из блока руды, однако даже с чарами их будет не больше четырёх. Подобно другим рудам, запасы алмазной руды в каждом мире ограничены. С шёлковым касанием блок выпадет сам по себе, а в пластах глубинного сланца или туфа возникает глубинная руда.



Глубинная алмазная руда

СПРАВОЧНИК РУДОКОПА

ЧАСТЬ 4

ИЗУМРУДНАЯ РУДА

ГДЕ
Под землёй в Верхнем мире

Эта руда — самая редкая в Верхнем мире. Один блок при добыче без чар даст только один изумруд. Изумруды — ценная валюта для торговли с деревенскими жителями. Для добычи изумрудной руды нужна кирка не хуже железной.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

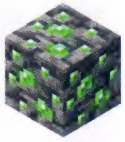
ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СТРАШНАЯ РЕДКОСТЬ

Как и с другими рудами, шёлковое касание позволит добыть блок руды как предмет, а чары удачи увеличат добычу в четыре раза. У изумрудной руды, как и у других, есть глубинный вариант, но он не возникает в игре, а доступен только в творческом режиме.



Глубинная изумрудная руда

МЕДНАЯ РУДА

ГДЕ
Под землёй
в Верхнем мире

Из блоков медной руды выпадает необработанная медь, которую можно переплавить в слитки. Подобно другим рудам, она возникает под землёй в виде жил, примерно с той же частотой, что и другие руды. Цвет руды может немного изменяться, и это указывает на разнообразие её характера.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3

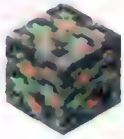
ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

В ЛЮБУЮ ПОГОДУ

Медные слитки, выплавленные из медной руды, нужны для изготовления молниеотводов, подзорных труб и медных блоков. Со временем цвет этих предметов меняется. Блоки меди и необработанной меди можно переплавить обратно в слитки или необработанную медь. Добыть медную руду можно киркой не хуже каменной.



Глубинная медная руда

ГЛУБОКОВОДНАЯ СУБМАРИНА

ЧАСТЬ 1

В глубинах океана скрыт целый мир, и исследовать его лучше из собственной подводной лодки. Чтобы сделать её, надо освоить особые приёмы строительства под водой, например, как укладывать красный камень и откачивать воду.

Эту базу построила моя подруга Мария Морес. Почитай её советы.

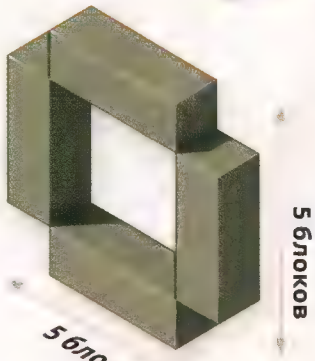
МАРИЯ МОРЕС

Исследовательница глубин

Построив базу в роскошном подводном дворце, я решила обследовать окрестности. Для этого мне пригодилась большая субмарина. Хочешь, расскажу, как её сделать?

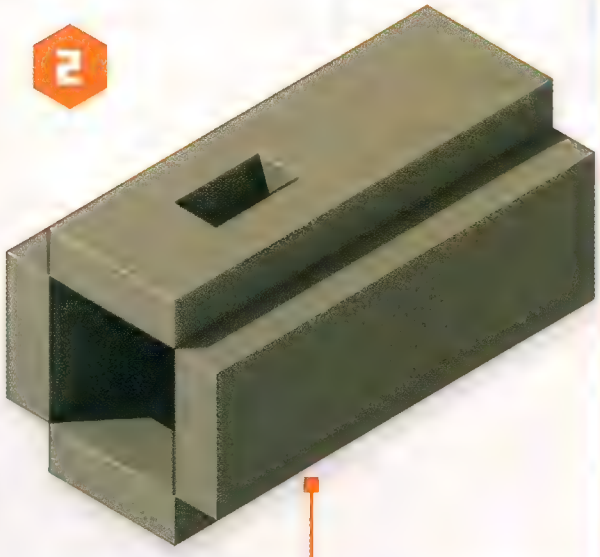
СЛОЖНОСТЬ ★★★★★ 35 мин.

1

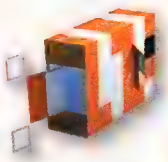


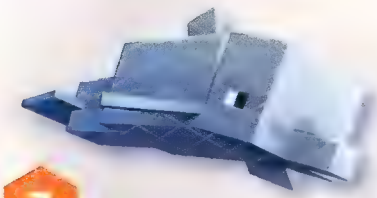
Сначала построй круглый контур корпуса из светло-серого бетона.

2

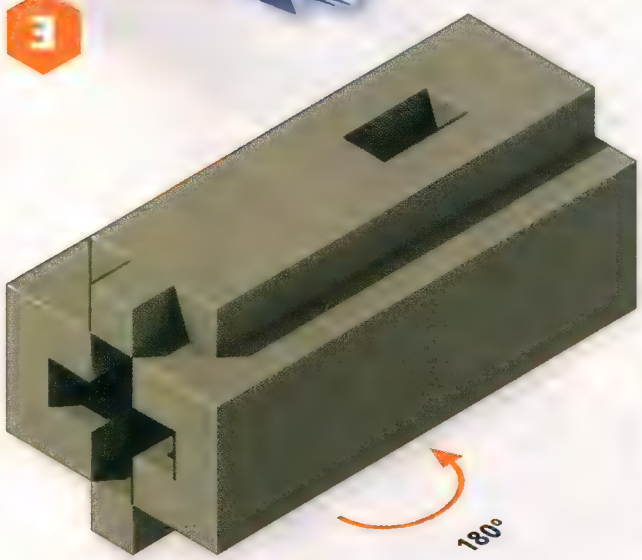


Удлини корпус до цилиндра в девять блоков. Оставь посередине проём в два блока.



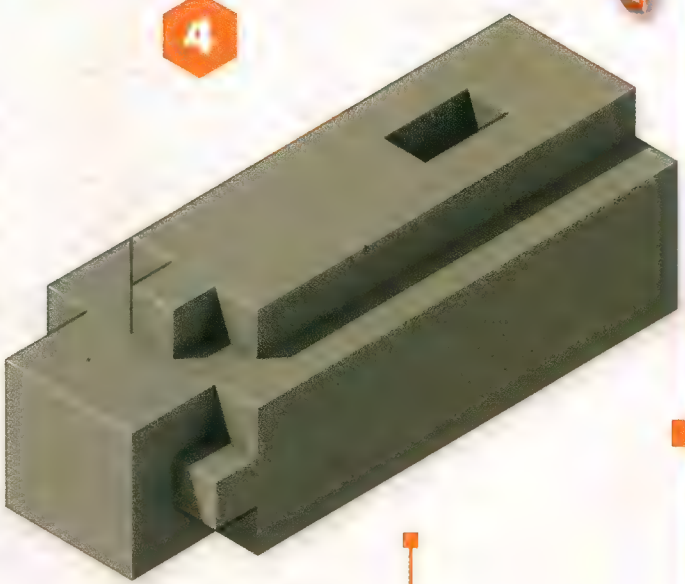


3



С задней стороны поставь стены из светло-серого бетона так, чтобы в середине осталось крестообразное отверстие.

4

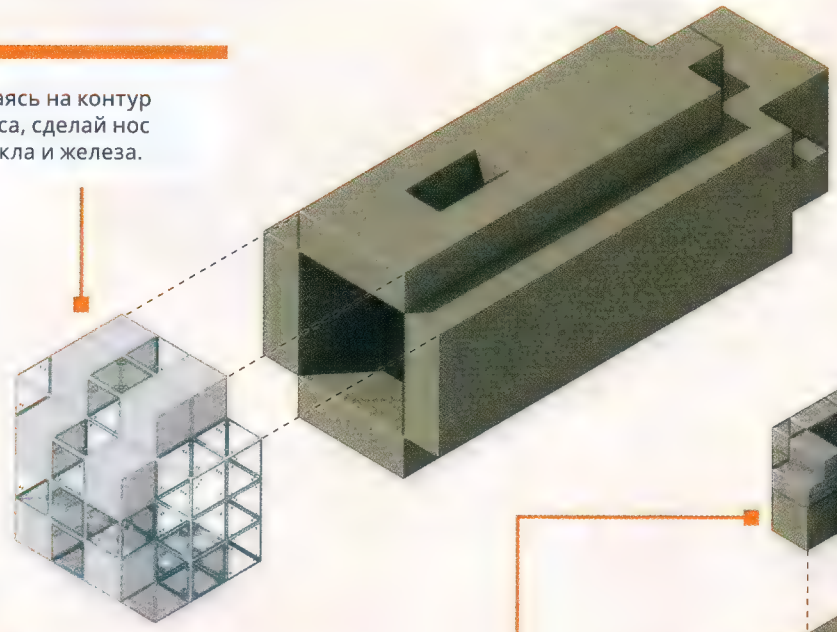


Добавь сзади ещё две стены из светло-серого бетона.

КАК ПОСТРОИТЬ

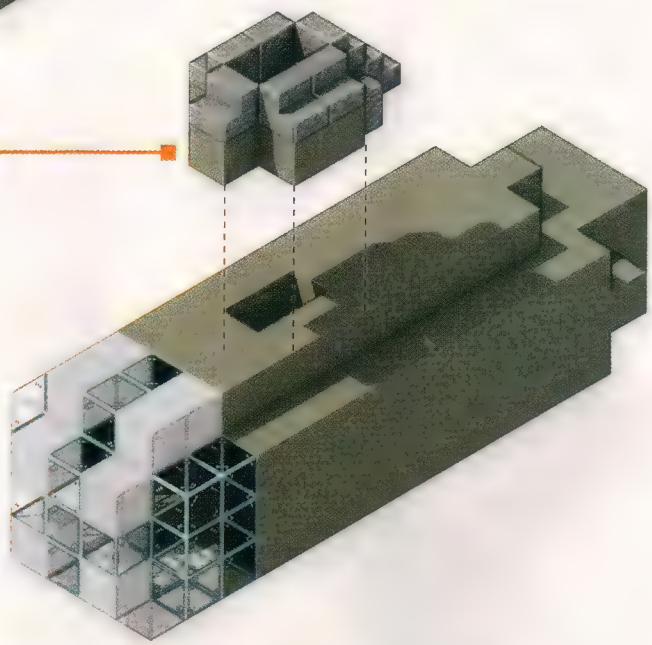
ЧАСТЬ 2

Опираясь на контур корпуса, сделай нос из стекла и железа.



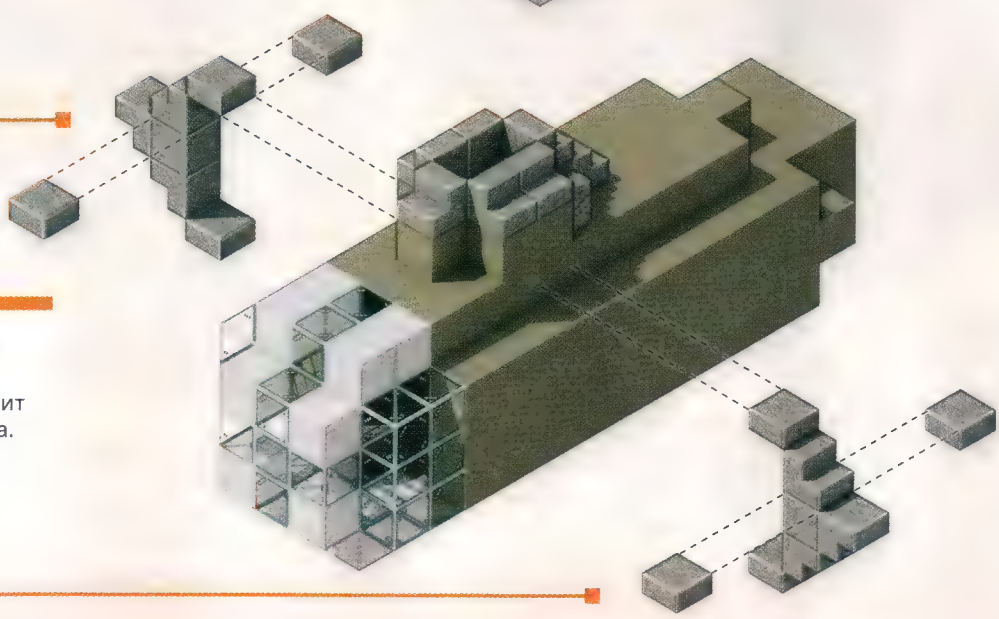
6

Поставь над двухблоковым проёмом надстройку из светло-серого цемента и полированных андезитовых ступенек.

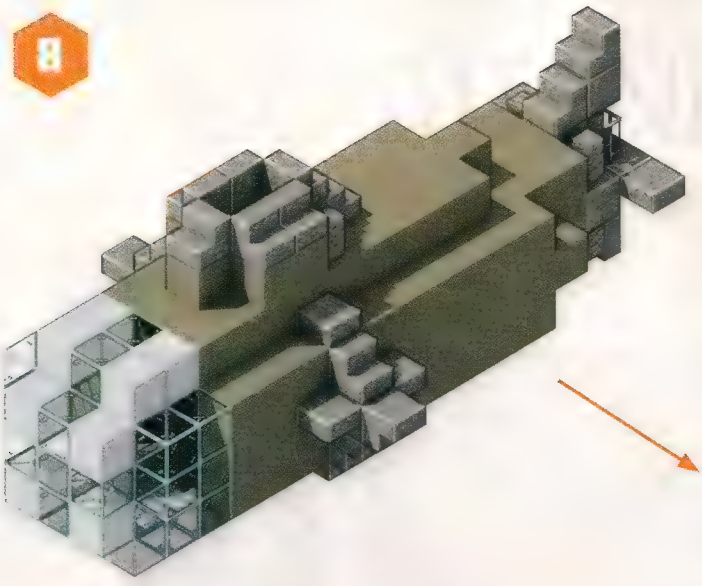


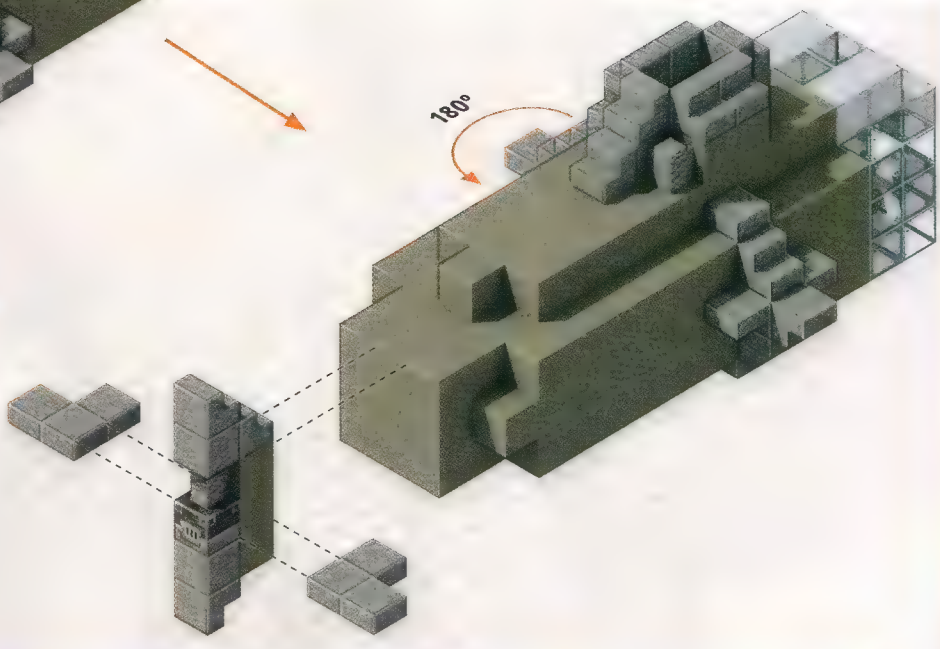
7

Приделай по бокам, под надстройкой, два ребра из блоков, ступенек и плит полированного андезита.



8



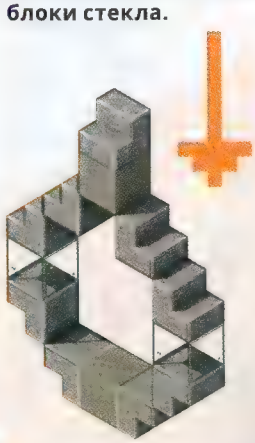


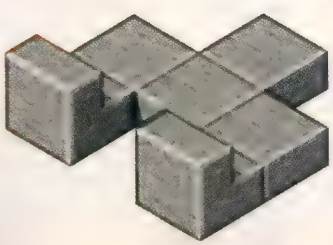
Сзади сооруди пропеллер из блоков, ступеней, стен и плит полированного андезита, серого цемента и плавильной печи, как показано на схеме.

БОКОВЫЕ ПАНЕЛИ

Полированный андезит сильно улучшит внешний вид твоей субмарины. Заменив всего несколько блоков, ты превратишь простую серую рыбку в роскошную глубоководную субмарину.

Замени светло-серый бетон вокруг рёбер на ступеньки из полированного андезита и блоки стекла.





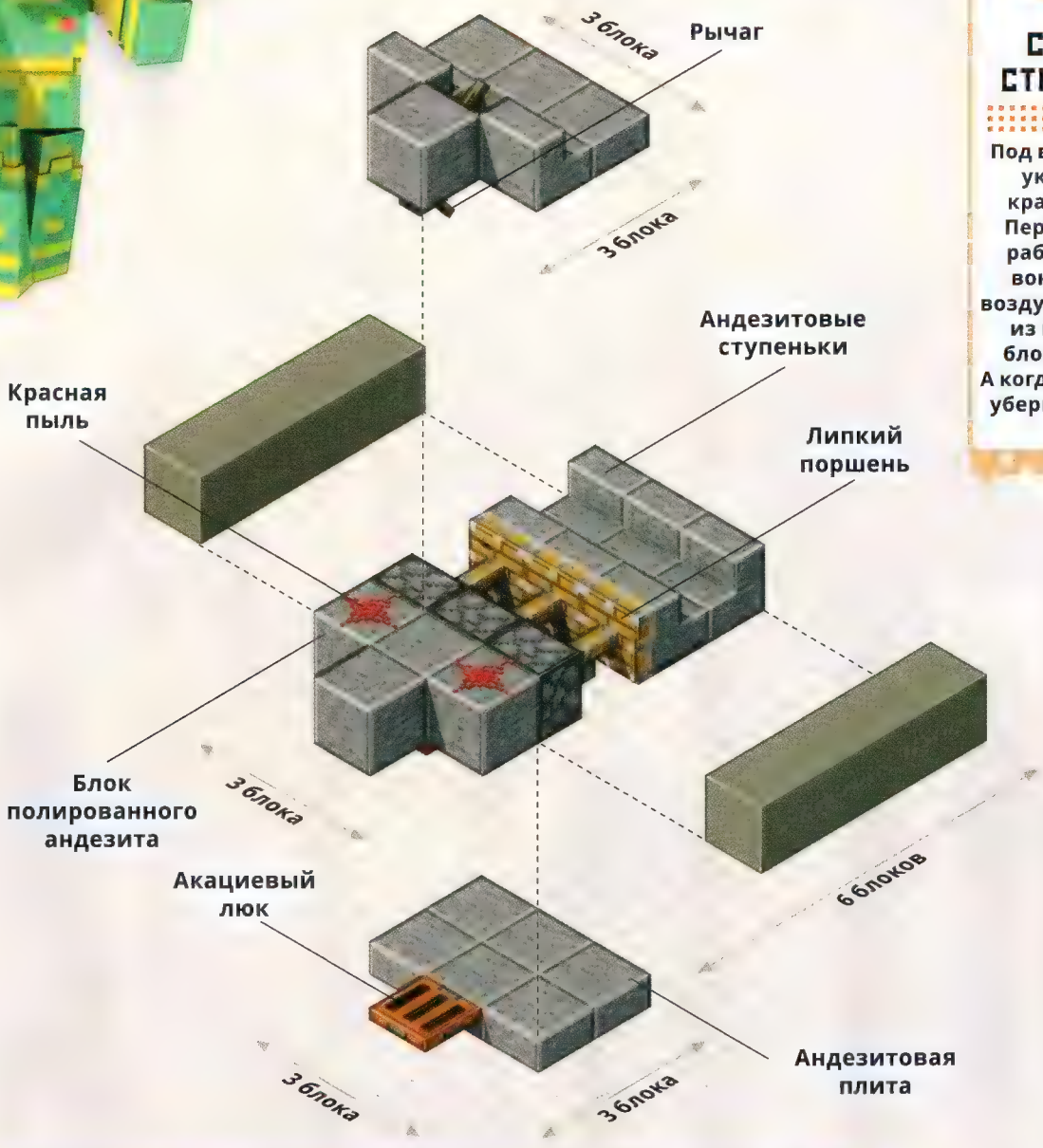
Добавь в хвостовую часть полированные андезитовые плиты и ступеньки.

ПОДВОДНЫЙ ШЛЮЗ

ЧАСТЬ 3

У подводных строений два главных врага — заполнение водой и мобы-утопленники. Воздушный шлюз устранит одну из этих проблем. С таким шлюзом ты будешь входить в любую подводную постройку без риска её затопить.

СЛОЖНОСТЬ ★★★★☆ **10 мин.**

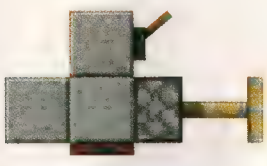


СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Под водой нельзя укладывать красную пыль. Перед началом работы сделай вокруг шлюза воздушный пузырь из временных блоков и губок. А когда закончишь, убери временные блоки.

КРАСНЫЙ МЕХАНИЗМ

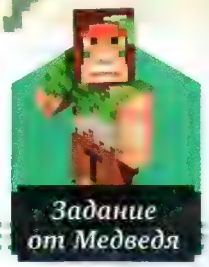
Этот воздушный шлюз применяется в нижней части подводной лодки из предыдущего раздела. Просто повороти рычаг, и люк откроется. Входи! Люк автоматически закроется у тебя за спиной.



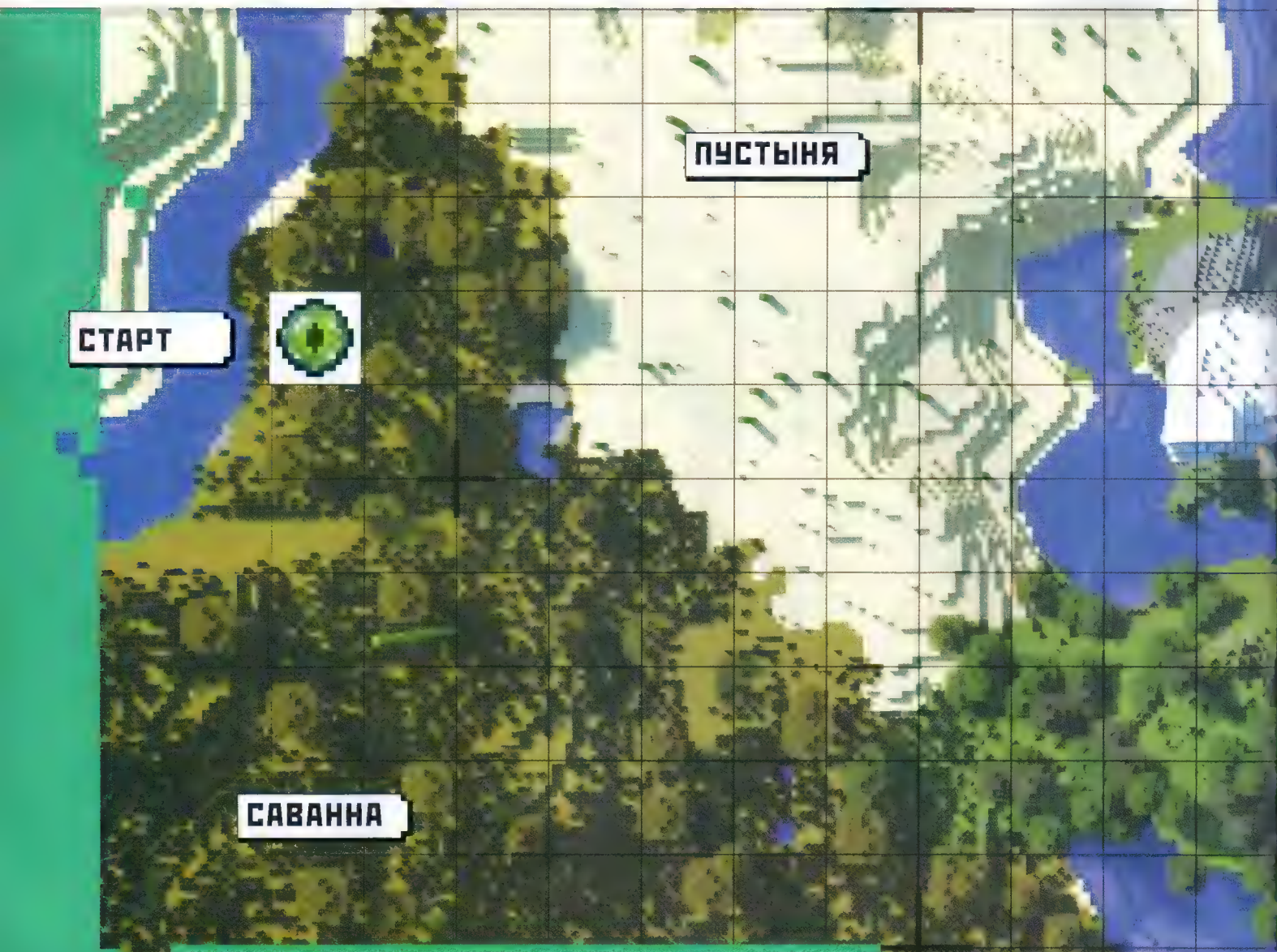
Вид сбоку

Вид снизу

ВИДИТ ОКО



Если тебе, как и мне, не терпится попасть в Край, надо найти портал. Он спрятан в крепостях глубоко под землёй, и дорогу к нему покажет око Края. Посмотри, как делается око Края, и по координатам найди крепость.



ОКО КРАЯ

Если бросить око Края, оно полетит в сторону ближайшей крепости. Бросай, пока оно не упадёт тебе под ноги, тогда начинай копать.

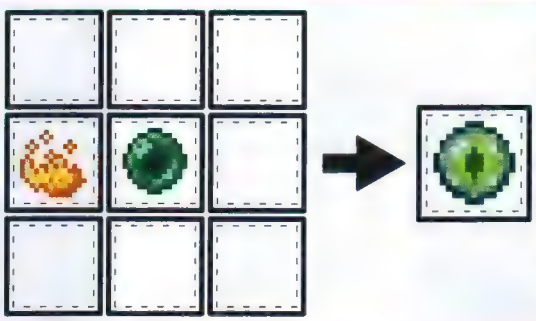
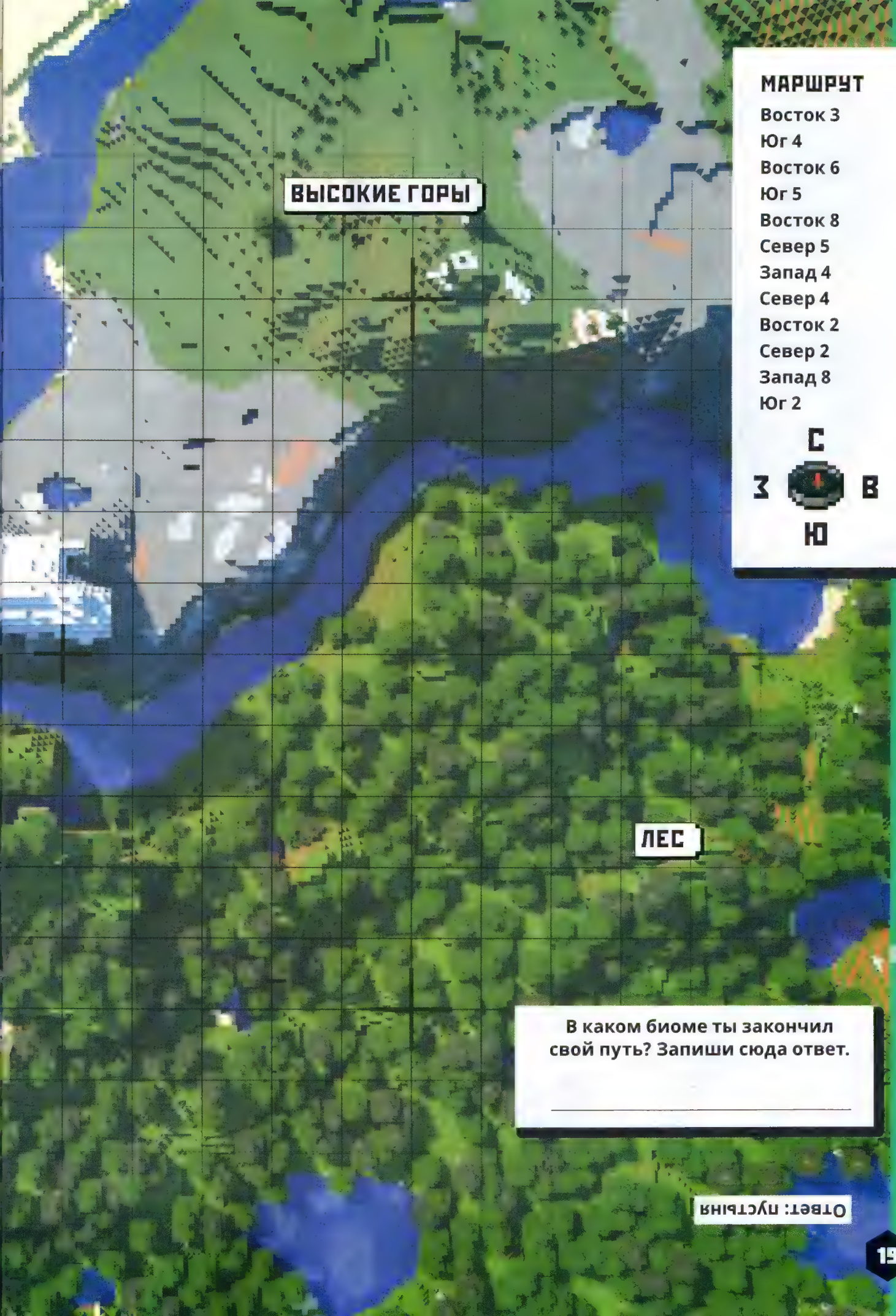


Схема ока Края



МАРШРУТ

Восток 3
Юг 4
Восток 6
Юг 5
Восток 8
Север 5
Запад 4
Север 4
Восток 2
Север 2
Запад 8
Юг 2

С
З В
Ю

В каком биоме ты закончил свой путь? Запиши сюда ответ.

_____

Ответ: пустыня

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

МИНИ-ДЕРЕВНЯ

Привет, Монти! Меня зовут Ефим, и я живу в Новосибирске. Это моя мини-деревня. Тут есть: огромный дом с двумя этажами, причал с бочками и смотровая площадка, чтобы смотреть красоты леса!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ефим! У тебя получилась отличная деревня. Так и хочется побывать на смотровой площадке и полюбоваться красотами природы.

Рисунок Тони

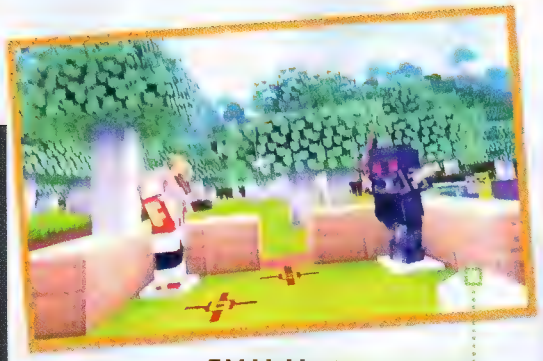
Эту красивую беседку построил Саша, 7 лет.

ПОДЪЁМНЫЙ КРАН

Привет, Монти!
Меня зовут Ярик, мне 6 лет, я живу в г. Реутов. Я сделал подъёмный кран. Он может поднимать блоки и опускать.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ярик! Твой кран – очень полезное изобретение, пригодится любому строителю.



ФИЛЬМ

Привет, Монти! Я построил фильм под названием «Визер-скелет против пиглина». Думаю, тебе понравится. У меня вопрос: для чего нужна кисть в обновлении «Майнкрафта»?

Витя, 7 лет, Новоджерелиевская.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Витя! Охотно посмотрю твой фильм. Интересно, кто победит? Кисть нужна для раскопок подозрительных блоков. Если долго чистить кистью подозрительный блок, из него будет появляться какой-нибудь случайный предмет.

ТЕЛЕФОН

Привет, Монти! Меня зовут Георгий, мне 10 лет. Я решил сделать Стива с телефоном. Как думаешь, когда-нибудь добавят телефон в «Майнкрафт»?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Георгий! Думаю, обязательно добавят. Интересно было бы получить звонок из Нижнего мира!

Кирилл, 12 лет, построил удивительный дом в виде круглых снов.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

Привет, Монти! Меня зовут Вика, и я очень люблю «Майнкрафт», особенно странников Края. Я нарисовала, как странник Края отмечает свой день рождения вместе со Стивом, зомби, жителем, крипером и кубом слизи. Странник Края рад, что пришло столько друзей!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Вика! Все любят дни рождения, и странники Края тоже! Поздравляю твоего странника, а также всех ребят, у кого в этом месяце день рождения!

ЯЙЦО НЮХАЧА

Привет, Монти! Я нарисовал для тебя, как Стив чарует свою первую незеритовую броню. Хочу у тебя спросить: где можно найти яйцо нюхача?

Лёша, 8 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет Лёша! Нюхач – это вымершее животное. Он появляется только из яйца, которое можно найти в подозрительном песке в морских руинах тёплых океанов. Яйцо очень хрупкое, его надо выкапывать из песка кистью. Через 20 минут из яйца вылупится маленький нюхач.

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Влюблённый крипер. Рисунок Прохора, 8 лет.

Лёша, 8 лет, сделал крипера из пластилина, зубочисток и рисунка.

Рисунок Кости, 7 лет, Санкт-Петербург.

Радужный голем. Рисунок Васи, 5 лет.

Крипер в алмазной броне. Рисунок Богдана, 4 года, Тула.

Рисунок Вари, 7 лет.

День рождения в «Майнкрафте». Рисунок Никиты, 5 лет.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ЗНАЙ ВРАГОВ В ЛИЦО

ЧАСТЬ 1

В каждой версии «Майнкрафта» появляются всё новые и новые мобы. Как же с ними справиться?

ПОБОРНИКИ

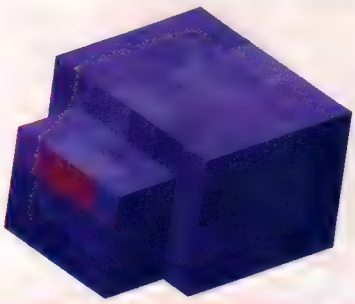
Эти монстры поселились в лесном особняке и иногда участвуют в набегах на деревни. Их цель — защитить вызывателей от незваных гостей. Они вооружены топорами и нападают не только на игроков, но и на деревенских жителей. На некоторых уровнях сложности их топоры могут быть зачарованы. В каждом игровом мире может появиться только ограниченное количество поборников. Если в лесном особняке на тебя нападут поборники, спрячься в клетке, и они перестанут тебя преследовать.

ВЫЗЫВАТЕЛИ

Эти колдуны живут в особняках. Они способны призывать досаждателей — монстров, проходящих сквозь стены. Ещё они могут атаковать на расстоянии, призывая ряд из 16 челюстей. Если в радиусе 16 блоков находится синяя овца, то цвет её шерсти может измениться на красный.

ДОСАЖДАТЕЛИ

Этих монстров создают вызыватели. Они похожи на призраков, вооружённых мечами. Они нападают на тебя, проходят сквозь стены и блоки, но исчезают через некоторое время. Если они дотронутся до кактуса, то получат урон.



ЧЕШУЙНИЦА КРАЯ

Этих маленьких существ очень тяжело найти. Они могут появиться (с вероятностью 5%) после использования жемчуга Края. К тому же они исчезают спустя несколько минут после появления. Они очень маленькие, так что заметить их трудно, и, если они тебя атакуют, в них почти невозможно попасть. Их можно заметить, увидев фиолетовые искры, летающие вокруг них. Если возле чешуйницы Края появится странник Края, то он попытается прихлопнуть это маленькое существо.

ИССУШИТЕЛИ

Иссушители — очень необычные существа. Их невозможно встретить случайно, можно только вызвать, построив тело из песка душ и прикрепив головы скелетов-иссушителей (скелеты, живущие в крепости Нижнего мира). Поставь блоки песка душ в форме буквы Т, а сверху надень головы скелетов. Появившись, иссушитель начнёт атаковать всех подряд, кроме зомби. Он очень опасен, так что не вызывай его просто ради веселья и делай это подальше от своего жилища!

ДРАКОН КРАЯ

Это босс Края, который летает возле башен, а потом бросается на цель. Удар его головы, скорее всего, подбросит тебя в воздух и нанесёт урон. Когда ты окажешься на расстоянии в 20 блоков от портала, дракон выпустит в тебя своё дыхание, чтобы защитить территорию. Его дыхание действует как оседающее зелье урона. Примени пустую колбу на остатки от выстрела, и получишь драконье дыхание. Оно сможет превратить обычное зелье в оседающее. Пролетев несколько раз мимо башен с кристаллами, дракон замрёт возле портала. Не пытайся стрелять в него стрелами, сейчас это бесполезно. Сначала уничтожь все кристаллы, и тогда можешь ударить его мечом. У тебя будет всего несколько секунд, чтобы атаковать его, пока он снова не взлетит в небо.

ЧЕШУЙНИЦЫ

Эти монстры прячутся в камнях, чаще всего их можно встретить возле крепости, где спрятан портал в Край. Если ты разобьёшь их камень, то чешуйницы вырвутся на свободу и атакуют тебя. Если сразу не прибить эту рыбку, она призовёт своих товарищей из соседних камней.

БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ

Внешне они милые и безобидные, но лучше держаться от них подальше. Если ты атакуешь медвежонка, то взрослый медведь заметит это и бросится на тебя, чтобы защитить малыша. Белые медведи в «Майнкрафте» живут только в холодных заснеженных биомах (тундра, заснеженная равнина).

ИЛЛЮЗОР

Этот житель «Майнкрафта» вооружён луком и может призывать своих клонов. Используя это заклинание, иллюзор становится невидимым. Единственный способ разрушить чары — ударить его в состоянии невидимости (он всегда будет прятаться возле своих клонов).

ЗНАЙ ВРАГОВ В ЛИЦО

ЧАСТЬ 2

РАЗОРИТЕЛЬ

Этот громадный монстр появляется только во время набегов на деревню. Он приходит после двух первых волн атаки. В бою с ним закройся щитом, чтобы не получить урон от его ударов и не заработать оглушение на 2 секунды. Его мощный рёв тоже может нанести урон. Зато после победы над ним ты можешь получить седло (вероятность — 50%).

ПИГЛИН

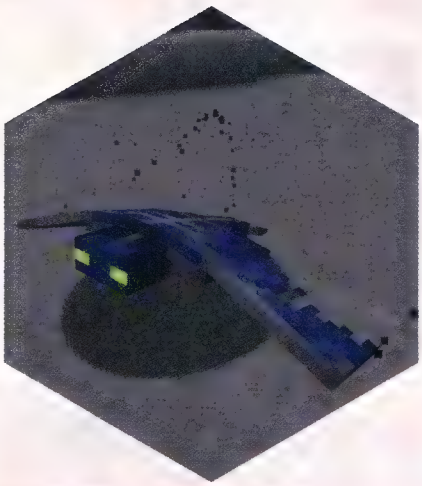
Пиглины живут в искажённом лесу Нижнего мира. Они не будут атаковать тебя только в одном случае — если на тебе надет элемент золотой брони. Если ты бросишь пиглину что-нибудь золотое (слиток золота, золотую броню или оружие, колокол и т. д.), то он в ответ отдаст тебе какой-нибудь предмет (у него в запасе 20 разных объектов). Например, он может дать тебе книгу с чарами скорости души или зачарованные железные сапоги.

ХОГЛИН

Дикие кабаны Нижнего мира. Их можно встретить в искажённом лесу или в развалинах бастиона. Они набросятся на тебя, как только заметят, и их бивни подбросят тебя в воздух. А в Нижнем мире летать небезопасно, учитывая лаву, разлитую повсюду. Они ненавидят искажённые грибки и стараются держаться от них подальше. А ещё они не приближаются к порталам и к якорям возрождения.

СКЕЛЕТ-ИССУШИТЕЛЬ

Этот вид скелетов атакует мечом. Его удары накладывают эффект иссушения, который отравляет игрока, и этот яд может стать смертельным. Погибший скелет-иссушитель с вероятностью 2,5% оставляет на земле свою голову, с помощью которой можно призвать иссушителя. Рост скелета-иссушителя — 3 блока. Он живёт в крепости Нижнего мира.



ФАНТОМ

Летающие монстры — фантомы прилетают к игрокам, которые не спят три игровых дня подряд (в реальном времени — 1 час игры). Фантомы прилетают по ночам или во время грозы. Они атакуют игроков, пикируя на них с неба. Чем дольше ты не спишь, тем больше фантомов прилетят искать тебя. После победы над этим монстром ты можешь получить мембрану фантома, она пригодится для ремонта элитр.

УТОПЛЕННИК

Зомби-утопленники живут в океанах. Обычный зомби превращается в утопленника, если его голова остаётся под водой 30 секунд. Есть небольшой шанс (6%), что утопленник будет плавать с трезубцем в руках. Ещё меньше шансов (3%) на то, что утопленник появится с раковиной наутилуса, которая нужна для создания морского проводника. Эти предметы выпадут из его рук, когда ты победишь утопленника.

РАЗБОЙНИК

Разбойники — это вид обитателей, которых можно встретить во время набега на деревню, на аванпостах или в патрулях. Они вооружены арбалетами, которые ты можешь забрать после победы. Разбойник может успеть выпустить из арбалета до 250 стрел, после чего арбалет износится и исчезнет.

АТАМАН РАЗБОЙНИКОВ

Его легко узнать среди других — этот разбойник будет нести флаг. Иногда атаманом может стать вызыватель или поборник, но это случается крайне редко. Победив атамана, ты заработаешь эффект «Дурное знамение». Это проклятие будет висеть на тебе 1 час 40 минут. Если во время действия проклятия ты окажешься возле деревни, то на деревню начнётся набег. Проклятие можно снять, выпив ведро молока.

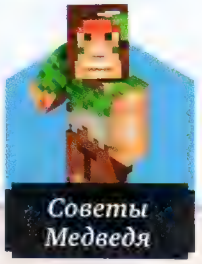
НАДЗИРАТЕЛЬ

Надзиратель — житель мрачных глубин. Он по природе слепой, но отчётливо слышит шаги игроков, вошедших на его территорию. Его удары наносят много урона, у него 84 очка здоровья, а передвигается он столь же быстро, как и игрок. Чтобы он не услышал твои шаги, нужно перемещаться на корточках. Но даже в этом случае надо быть как можно осторожнее. Очутившись поблизости, он учует тебя и сразу же атакует. Держись от него на расстоянии.

СЕКРЕТЫ БИОМОВ

ЧАСТЬ 1

Мир «Майнкрафта» состоит из биомов. Это различные экосистемы, в каждой из которых своя фауна, своя флора, свой климат. Разнообразная окружающая среда — одна из особенностей игры. Хочешь, расскажу тебе об основных биомах?



ПРАВИЛА БИОМОВ

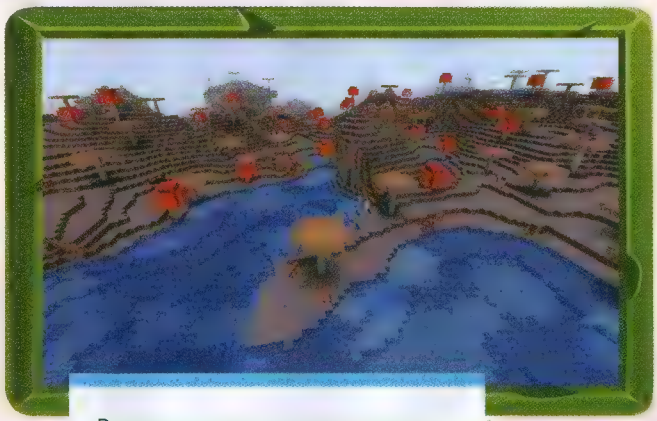
Как только ты создаёшь новый сервер, компьютер производит расчёты, после которых появляется мир, состоящий из разных биомов. На консолях размер мира ограничен, так что в нём могут быть представлены не все биомы. Но основные биомы ты так или иначе найдёшь. При игре на компьютере вселенная игры расширяется, когда ты путешествуешь по ней. Такой способ создавать мир прямо по ходу игры называется процедурным. Это значит, что вселенная создаётся случайным образом, но её создание подчиняется правилам и принципам существующих биомов. Например, в горах ты никогда не найдёшь море и пляж, а высотность в них всегда будет больше, чем на равнинах.

Когда ты находишь новые биомы и любуешься прекрасными пейзажами, в тебе просыпается дух путешественника.

Самое интересное в «Майнкрафте» — изучать и открывать новые потрясающие места.

РАЗНЫЕ ПЕЙЗАЖИ И КЛИМАТ

У каждого биома есть свои особенности и отличительные черты. Например, джунгли состоят в основном из тропических деревьев и лиан. Леса там очень густые, и ты наверняка найдёшь в джунглях озеро или реку. Только в этом биоме можно встретить оцелотов и попугаев. У каждого из биомов есть и свои характеристики температуры. Температуру нельзя увидеть, но от неё зависит, будут ли на этой территории дожди, снег или засуха. Монстры и мобы тоже могут в одних биомах появляться, а в других нет. Здания и постройки также зависят от окружающего мира, например, хижину можно найти только в лесу. Это придаёт игре ощущение реальности и побуждает тебя отправляться на поиски конкретного биома.



В режиме творчества можно создать особый мир, состоящий всего из одного биома.

Пустыня — это один из биомов, где никогда не идёт дождь. Там всегда засуха.

РАЗМЕРЫ БИОМОВ

Биомы различаются по размерам. Обычно океаны будут больше, чем равнины. Для реалистичности биомы отделены друг от друга естественными границами. Так, джунгли могут быть окружены другим биомом — редеющими джунглями, или же между двумя биомами может протекать река. Внутри биомов тоже могут появиться различные зоны, например холмы. Холмистая тайга — это просто один из вариантов биома тайги. У холмистой тайги будут такие же характеристики и особенности, как у обычной тайги, такие же животные и растения, такие же климат и температура, просто деревья на холмах будут более высокими и раскидистыми.

СОВЕТ

Начав исследовать мир игры, ты можешь легко заблудиться. В этом случае нажми F3 на клавиатуре, и увидишь информацию о своём местоположении. Игра покажет координаты X, Y и Z и название биома, в котором ты оказался. Позже, привыкнув к игре, можно определять название биома, просто взглянув на окружающие объекты.

СЕКРЕТЫ БИОМОВ

ЧАСТЬ 2

ГРИБНЫЕ ПОЛЯ

Это самый редкий биом. Его почва полностью состоит из мицелия. На такой поверхности могут расти только грибы, и свет для этого необязателен. Так что ты легко найдёшь там гигантские грибы. Если захочешь собрать блок мицелия обычным инструментом (без чар шёлкового касания), то получишь обычный блок земли. Блок мицелия может распространиться на соседние блоки, в том числе сверху и снизу. Грибы могут расти на мицелии даже при ярком солнечном свете (это удобно, если ты собираешься заняться разведением грибов в другом биоме). Но даже если поместить мицелий в другой местности, грибные коровы там всё равно не появятся. Эти животные рождаются только на грибных полях.

Блок мицелия

Гриб

ГРИБНАЯ КОРОВА

Очки здоровья: 5 сердечек.
Грибные коровы отличаются от обычных тем, что носят на спине грибы. Их можно приручить с помощью пшеницы. Если две приручённые коровы будут рядом, они дадут потомство — маленького грибного телёнка. С помощью ножниц можно собирать грибы, которые вырастают у них на спине. Но будь внимателен! Если ты срежешь все грибы, то грибная корова превратится в обычную. Если подоить грибную корову в ведро, получишь молоко. А если в миску, получишь грибной суп.

РАВНИНЫ

Как явствует из названия, равнины — это ровные биомы. Разумеется, они не идеально ровные, но возвышения там плавные. На равнинах часто встречаются озёра и пруды. А ещё именно здесь ты, скорее всего, найдёшь вход в пещеру. Животных на равнинах великое множество: свиньи, коровы, кролики, овцы и лошади. А ночью ты наверняка встретишь странников Края, они любят прогуливаться по ровным местам. Одна из вариаций — подсолнуховые равнины. Их так назвали, очевидно, из-за обилия подсолнухов. Равнина — один из самых востребованных и популярных биомов, потому что там (и ещё в трёх биомах) можно найти деревню. А если начать игру на равнине возле деревни, то у тебя не будет проблем с едой и ресурсами.

ДЕРЕВНЯ

Деревня может появиться только в четырёх биомах: на равнине, в саванне, пустыне и тайге. Это не значит, что деревня обязательно появится в каждом из этих биомов, но всё же велика вероятность найти её именно в них. Заходя в деревню, веди себя хорошо. Если ты ранишь или убьёшь одного из жителей, их доверие к тебе упадёт. При низком доверии ты не сможешь заключать с ними сделки. А если в деревне есть железный голем, он атакует тебя. Голем появляется в деревнях, где живёт не менее 10 жителей и имеется не меньше 21 двери.

ЛОШАДИ

Очки здоровья: от 8 до 15 сердечек.
Лошади — частые обитатели равнин. Если ты видишь на равнине животное для верховой езды, то это, скорее всего, лошадь (вероятность 90%), но может быть и осёл (вероятность 10%). Если тебе повезёт встретить осла, сразу же приручи его, даже если у тебя нет с собой седла для верховой езды. Скрестив осла с лошадью, ты получишь мула.

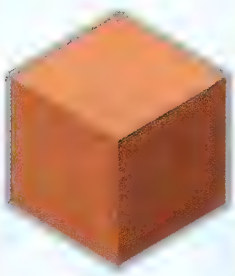
СЕКРЕТЫ БИОМОВ

ЧАСТЬ 2

Блок глины

БОЛОТА

Хотя этот биом достаточно ровный, в нём нет деревень. Но зато там можно отыскать хижину ведьмы, и, скорее всего, внутри будет котёл. На болотах водятся слизни. Болото — идеальное место для сбора глины. Затопленные участки на болотах почти всегда мелкие, так что ты без труда сможешь выкопать нужные блоки. Если обжечь блок глины в печи, получится терракота. Положив готовую терракоту в печь, получишь глазурованную керамику. Так как болота довольно ровные, то по ночам там могут часто появляться странники Края.



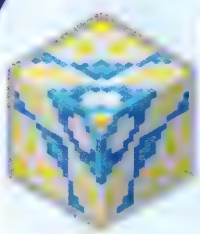
Терракота

ВЕДЬМА

Очки здоровья: 13 сердечек. Жительница болот — очень грозный противник. Она швыряет в тебя различные зелья (отравления, замедления и слабости), ослабляя тебя и нанося урон. Ведро молока может снять все эффекты её зелий, но молоко лучше пить, только если собираешься сбежать от ведьмы или находишься на безопасном расстоянии от неё. Будь осторожен, ведьма любит появляться в ночи, когда тебя могут атаковать ещё и другие монстры (зомби, скелеты, криперы).

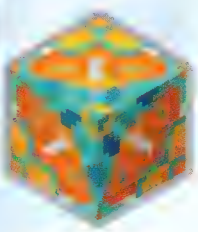
ГЛАЗУРОВАННАЯ КЕРАМИКА

Чтобы создать окрашенную терракоту (её называют цветной керамикой), нужно для начала обжечь в печи блоки глины (они состоят из четырёх комочков глины). Положи терракоту в печь вместе с каким-нибудь красителем, и получишь цветную глазурованную керамику. В игре существует 16 разных цветов.



Белая

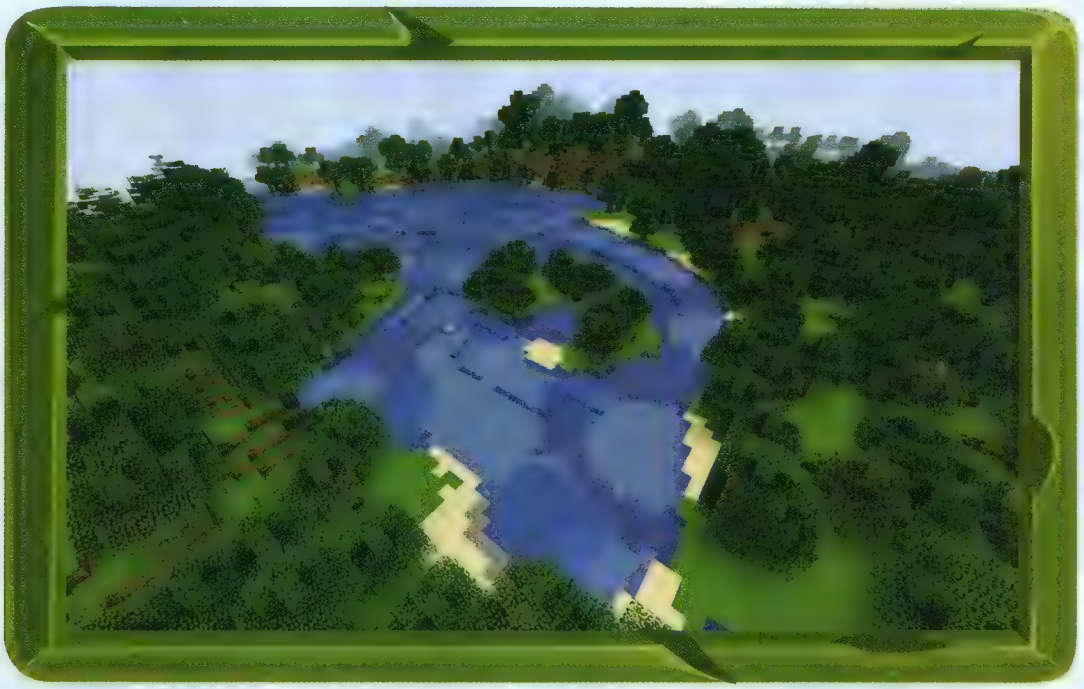
Сиреневая



Оранжевая

ЛЕСА

Леса — очень распространённые биомы, они идеально подходят для добычи древесины (берёзы или дуба). Там часто встречаются волки. У этого биома очень много вариаций: цветочный лес, березняк, тёмный лес (именно там можно найти лесной особняк). А гуляя по цветочному лесу, ты увидишь цветы, которых нет больше нигде. Воспользуйся этим и сорви несколько цветов для создания красителей. Будь осторожен в лесу, даже если гуляешь там днём. Солнечный свет слабо проникает через листву, так что там могут появиться зомби, криперы и скелеты.



КАК ПРИРУЧИТЬ ВОЛКА

Очки здоровья: 4 сердечка (дикий) — 10 сердечек (приручённый). Волк может стать для тебя надёжным спутником. Он будет самостоятельно охотиться на скелетов и защищать тебя от всех враждебных мобов. В диких условиях волк не будет нападать на тебя, если ты сам не нападёшь на него. Но он может напасть на овец, кроликов и скелетов. Чтобы приручить волка, нужно дать ему косточку (возьми кость в руку и нажми на волка правой кнопкой мыши). Если появятся маленькие сердечки, значит, волк теперь твой питомец. Он будет следовать за тобой повсюду. Нажми ему на ошейник — это означает команду «сидеть», волк останется на месте. Если ты начнёшь драться с монстром, пока волк сидит, он всё равно прибежит к тебе на помощь. По положению хвоста волка можно понять, сколько очков здоровья у него осталось: если хвост опущен, то здоровья мало. Иногда ты даже можешь услышать, как он стонет. Тогда накорми его мясом (любым, сырым или приготовленным). Кстати, волк — единственное существо, которое может съесть гнилую плоть зомби.

ЛЕСНОЙ ОСОБНЯК

Он может появиться только в тёмном лесу. А такой лес — очень редкий биом в игре. Так что не надейся случайно наткнуться на него. Как уже говорилось, найди жителей деревни и купи у них карту, чтобы отыскать особняк с её помощью.

КРАЙ

ЧАСТЬ 1

Попасть в это измерение — мечта всех кладоискателей кубического мира. Край представляет собой россыпь островов, парящих в великом Ничто, которое здесь принято называть Бездной. Для путешественника очень велик риск не вернуться назад живым. По ту сторону врат тебя ждёт сражение с драконом Края, и если ты победишь, перед тобой откроются редчайшие сокровища, предназначенные лишь для самых сильных и умелых охотников за добычей.

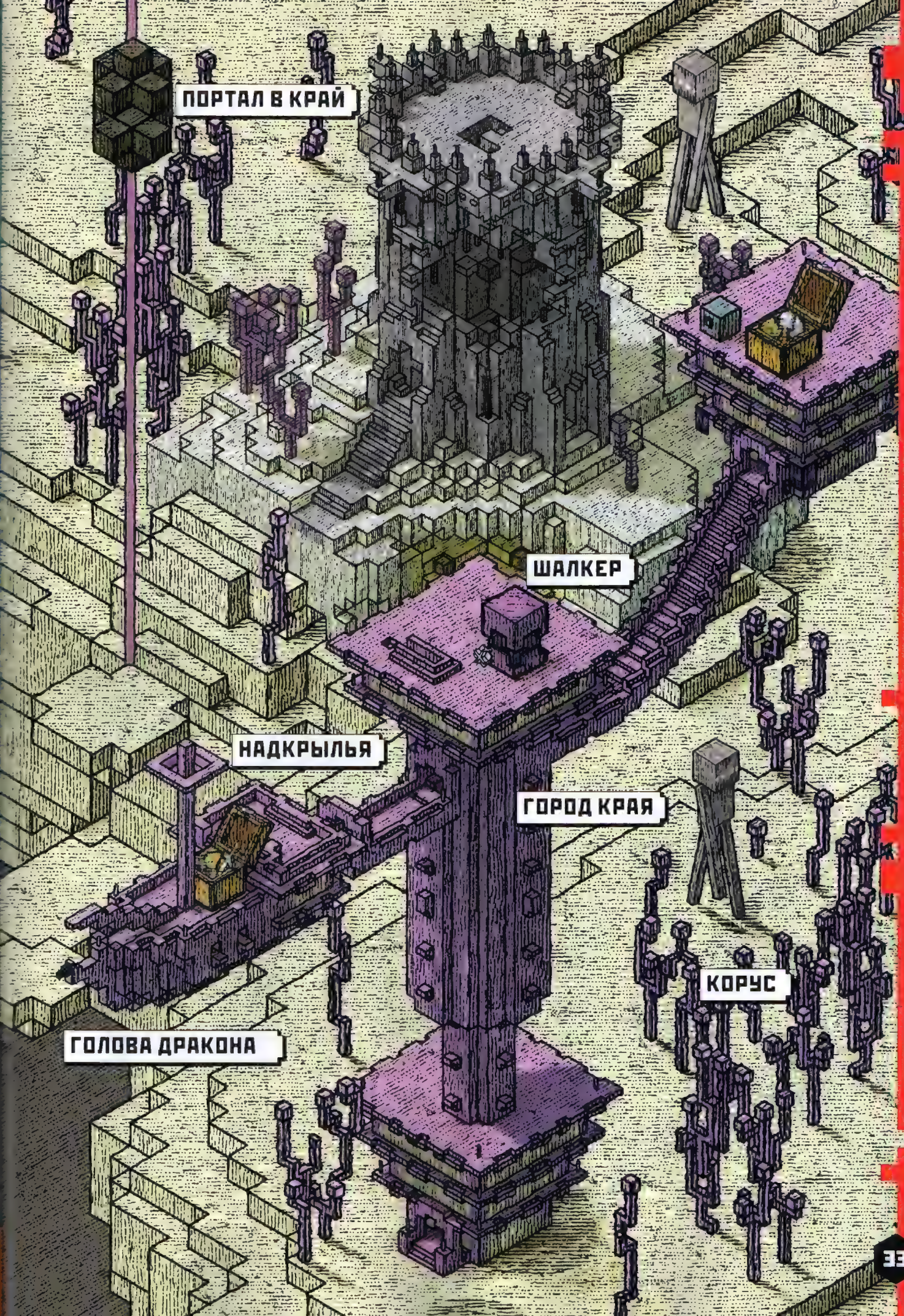
КАМЕНЬ КРАЯ

ДРАКОН КРАЯ

ЯЙЦО ДРАКОНА

ПОРТАЛ ВЫХОДА

КРИСТАЛЛ КРАЯ


ПОРТАЛ В КРАЙ
ШАЛКЕР
НАДКРЫЛЬЯ
ГОРОД КРАЯ
КОРУС
ГОЛОВА ДРАКОНА

КРАЙ. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

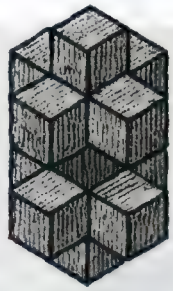
Тип: Холодный
Температура: 0,5
Осадки: Нет
Разновидности: Нет
Опасные мобы: Эндермен

ДОБЫЧА ГОРОДА КРАЯ

Помимо нескольких сундуков с добычей, я обнаружил надкрылья, размещённые в рамке на одном из кораблей Края. Это любопытное устройство позволило мне передвигаться по воздуху на небольшие расстояния. На носу корабля я нашёл голову дракона, ставшую венцом моей немаленькой коллекции.

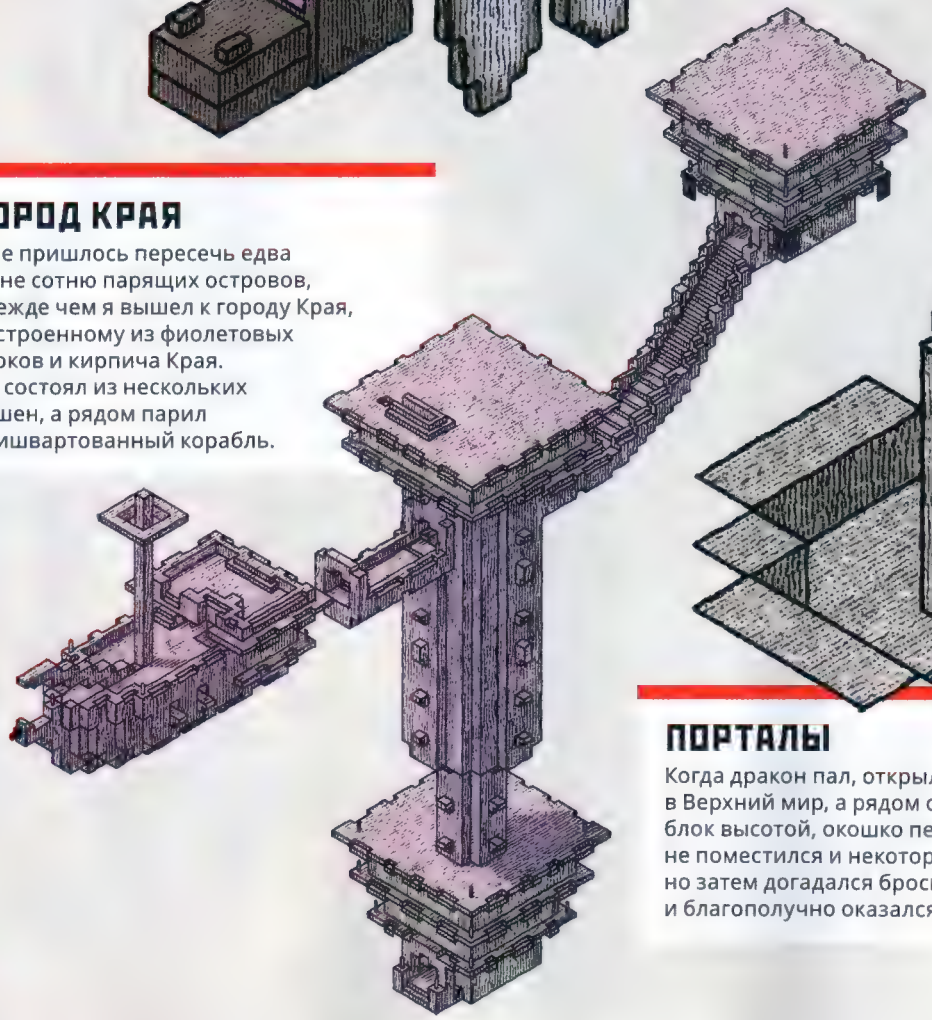
ДРАКОН КРАЯ

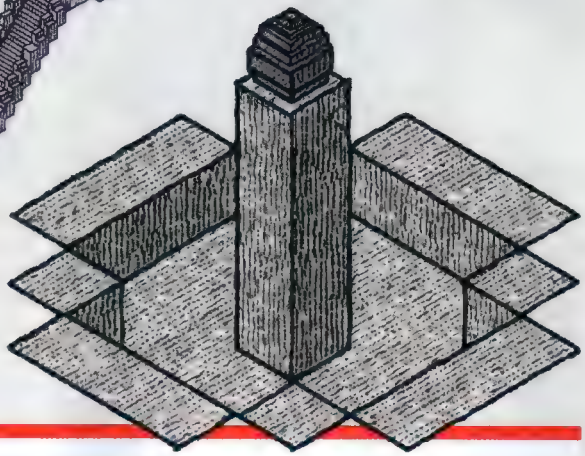
Чтобы добраться до добычи, кладоискатель должен сразить дракона Края. Я очень долго набирался смелости, хотя у меня был план сражения: разрушив кристаллы Края, я принялся расстреливать дракона из зачарованного лука, встречая лобовые атаки ударами меча. Тактика оказалась успешной, и я завладел яйцом дракона!



ГОРОД КРАЯ

Мне пришлось пересечь едва ли не сотню парящих островов, прежде чем я вышел к городу Края, построенному из фиолетовых блоков и кирпича Края. Он состоял из нескольких башен, а рядом парил пришвартованный корабль.





ПОРТАЛЫ

Когда дракон пал, открылся портал выхода в Верхний мир, а рядом с ним — крошечное, в один блок высотой, окошко перехода на острова. Я в него не поместился и некоторое время недоумевал, но затем догадался бросить туда жемчуг Края и благополучно оказался на той стороне.

КРИСТАЛЛЫ КРАЯ

Дракон подпитывался энергией от кристаллов на вершинах обсидиановых колонн, и первым делом надо было их разрушить. Некоторые кристаллы оказались защищены железной решёткой, и мне пришлось взбираться вверх и добывать её киркой.

ГНЕЗДО ДРАКОНА

В память о драконе — величайшем из моих врагов — я построил в Крае его логово.

Сверху каменной башни я устроил площадку для наблюдений за странниками Края.

Под башней я разместил ценнейшие из сокровищ.

РАСТЕНИЯ КОРУСА

Вместо деревьев в Крае обнаружились эти причудливые растения, в беспорядке рассеянные на островах. При добыче из них выпадали плоды коруса, которые можно было съесть сырыми или приготовить, превратив в дальнейшем в фиолетовый краситель или использовав для создания стержней Края.

ШАЛКЕРЫ

Эти удивительные, закованные в панцирь создания прикреплялись к блокам в городах Края и обстреливали меня снарядами, вызывающими кратковременный полёт и последующее падение. Обнаружить их было очень непросто — фиолетовый панцирь моба едва заметен на фоне блоков.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

ЧАСТЬ 1

«Майнкрафт» — это игра, в которой можно добывать блоки и строить из них, а также искать приключения на любой вкус! Сюжетная завязка крайне проста: игрок попадает в загадочный и очень разнообразный мир, населённый животными и монстрами. На этих страницах мы рассмотрим разные варианты игры.

ОДНОМУ ИЛИ С ДРУЗЬЯМИ?

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В «Майнкрафте» можно играть одному. Самостоятельно проще освоиться в новом мире и начать делать первые шаги — никто не будет торопить тебя и что-то подсказывать. На этих страницах я расскажу об одиночном режиме.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

Также в «Майнкрафт» можно играть с друзьями, для этого нужно позвать их к себе или зайти в созданный ими мир. Для безопасной игры можно использовать сервер Realm либо подключиться через локальную сеть к созданному в ней серверу.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Самая ранняя версия «Майнкрафта» вышла в 2009 году и называлась «Cave Game» («Пещерная игра»). Затем её переименовали в «Minecraft: Order of the Stone» («Орден Камня»), и только потом было утверждено уже окончательное переименование в «Майнкрафт». Продажи игры уже перевалили за три сотни миллионов копий.

ВЫЖИВАНИЕ ИЛИ ТВОРЧЕСТВО?

РЕЖИМ ВЫЖИВАНИЯ

В этом режиме игра будет максимально захватывающей, ведь по ночам на охоту выходят монстры. Придётся добывать материалы и пропитание, построить себе убежище.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Время в «Майнкрафте» идёт в 72 раза быстрее обычного. Игровые сутки длятся 20 минут и состоят из дня длиной 10 минут, утренних и вечерних сумерек по полторы минуты и ночи длиной 7 минут.

РЕЖИМ ТВОРЧЕСТВА

В этом режиме монстры не будут на тебя нападать, а твой персонаж не будет страдать от голода. Игроку даётся доступ к неограниченному количеству блоков и предметов, так что можно сразу же приступать к строительству.

НА ЧЁМ ИГРАТЬ?

Играть в «Майнкрафт» можно на множестве разных платформ. Издание Bedrock Edition доступно для компьютеров с Windows 10 и 11, Xbox One, Nintendo Switch, мобильных устройств, а также Gear VR и Fire TV. На этих платформах можно играть друг с другом. Более старое издание «Майнкрафта» Java Edition применимо на ПК, Маках, Playstation, Xbox 360, Wii U и Nintendo 3DS. Мы расскажем о Bedrock Edition.

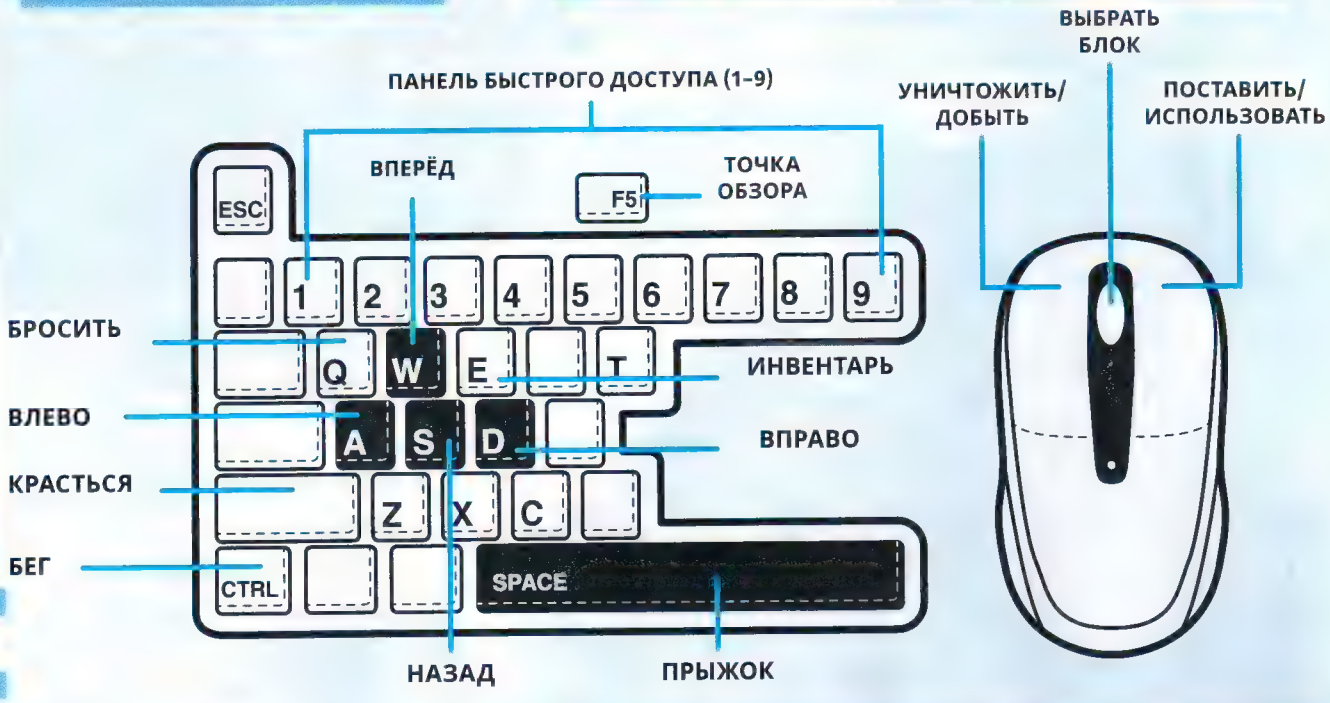
УПРАВЛЕНИЕ

ЧАСТЬ 2

Если ты решил играть в Bedrock Edition, то эти две страницы для тебя. Здесь перечислены все используемые клавиши — если вдруг забудешь, что как делать, загляни сюда ещё разок.

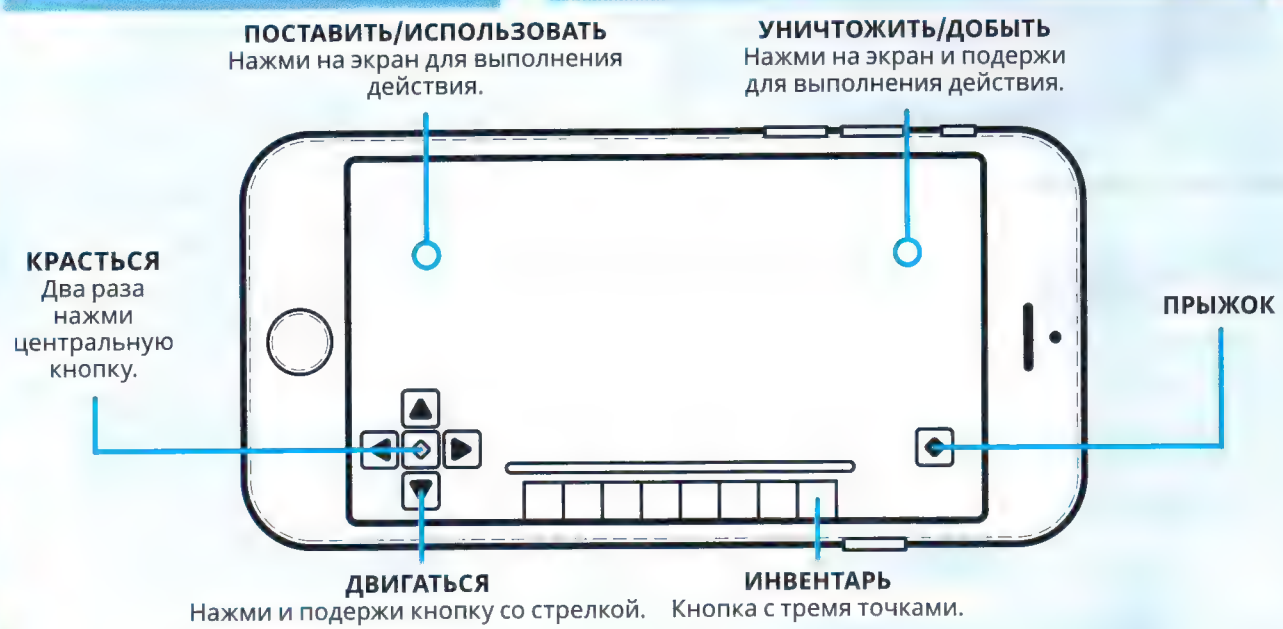
КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

Стандартная раскладка при игре с Windows 10 и 11



МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

Используй, если играешь на телефоне или планшете.



XBOX ONE

Эта схема управления используется на Xbox One и Fire TV.

ПОСТАВИТЬ/ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ЛТ (левый триггер)

ИЗМЕНИТЬ ВЫБРАННЫЙ ПРЕДМЕТ
ЛБ/ПБ (левый/правый бампер)

УНИЧТОЖИТЬ/ДОБЫТЬ
ПТ (правый триггер)

ДВИГАТЬСЯ
Левый аналоговый стик

A: прыжок
B: выбросить/метнуть предмет
X: меню крафта
Y: инвентарь

ИЗМЕНИТЬ УГОЛ ОБЗОРА
Левый аналоговый стик (при нажатии)

БЕГ
Левый аналоговый стик (быстро двинуть вперёд два раза подряд)

ОБЗОР
Правый аналоговый стик

ШАГ/КРАСТЬСЯ
Правый аналоговый стик (при нажатии)

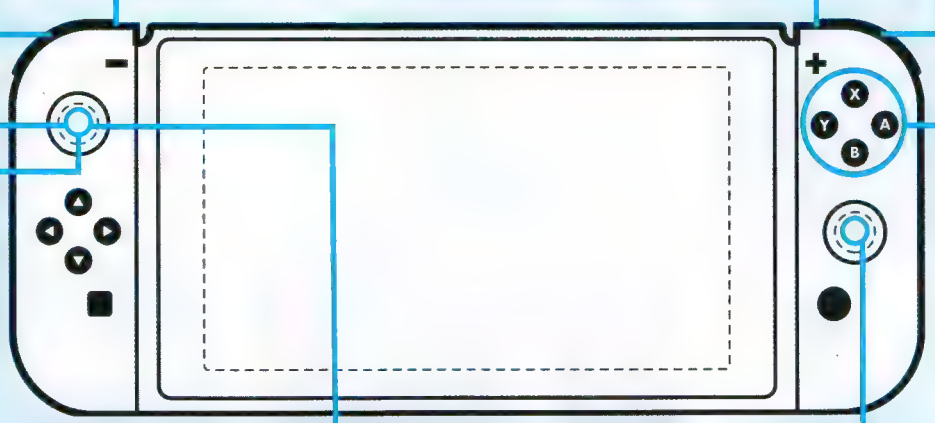
NINTENDO SWITCH

Используется при игре с Nintendo Switch.

ПОСТАВИТЬ/ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ЛТ (левый триггер)

ИЗМЕНИТЬ ВЫБРАННЫЙ ПРЕДМЕТ
ЛБ/ПБ (левый/правый бампер)

УНИЧТОЖИТЬ/ДОБЫТЬ
ПТ (правый триггер)



ДВИГАТЬСЯ
Левый аналоговый стик

A: прыжок
B: выбросить/метнуть предмет
X: меню крафта
Y: инвентарь

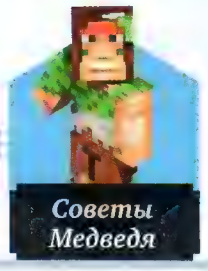
ИЗМЕНИТЬ УГОЛ ОБЗОРА
Левый аналоговый стик (при нажатии)

БЕГ
Левый аналоговый стик (быстро двинуть вперёд два раза подряд)

ОБЗОР
Правый аналоговый стик

ШАГ/КРАСТЬСЯ
Правый аналоговый стик (при нажатии)

ПЫЛАЮЩАЯ КУЗНИЦА



Загадочный мир Подземелий открывает нам всё новые и новые тайны. Загляни в неведомые локации!

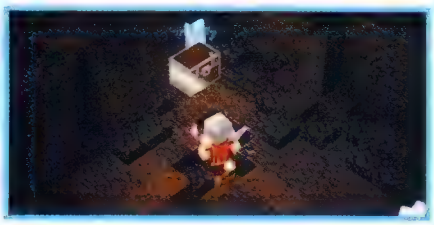
КОМНАТА С РУНОЙ

Завершив игру хотя бы один раз, ты найдёшь проход в секретную комнату, спрятанную в начале локации перед входом в кузницу. Переключатель, открывающий вход, скрыт недалеко от обломков Голема. Как всегда, на руну нужно нажать, иначе ты не подберёшь её.

СПРЯТАННЫЙ СУНДУК

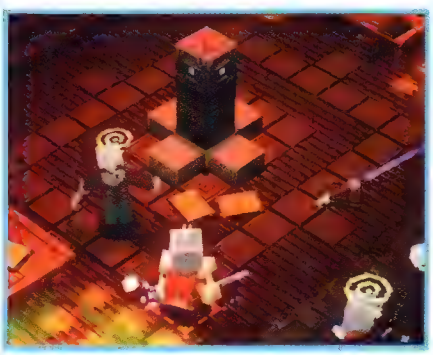
Прежде чем войти в кузницу, изучи небольшую дорогу, идущую направо. Там ты сможешь найти деревянный сундук. На этой локации спрятано много таких сундуков, поэтому обследуй все дороги.

В КУЗНИЦЕ



Если при включении карты локации ты видишь, что на карте спрятано 10 секретов, то, скорее всего, речь идёт о деревянных сундуках, которые ты найдёшь в комнатах, отображённых на карте. Чтобы сундуки появились, встань в углубление на полу. Такие комнаты с сундуками, как правило, находятся рядом друг с другом.

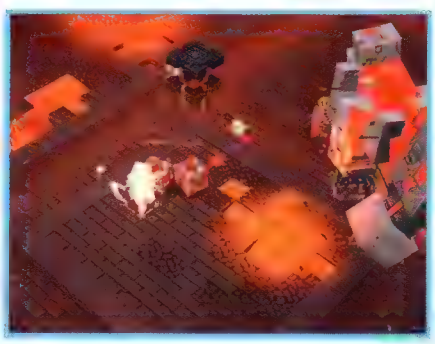
СУНДУЧНЫЙ ЗАЛ



В некоторых вариантах игры ты можешь найти комнату с монолитом. Когда ты приблизишься к этому монолиту, он создаст отряд монстров. Если победить всех чудовищ, появится золотой сундук. Эта комната интересна тем, что в ней можно получить не один, а сразу несколько сундуков.

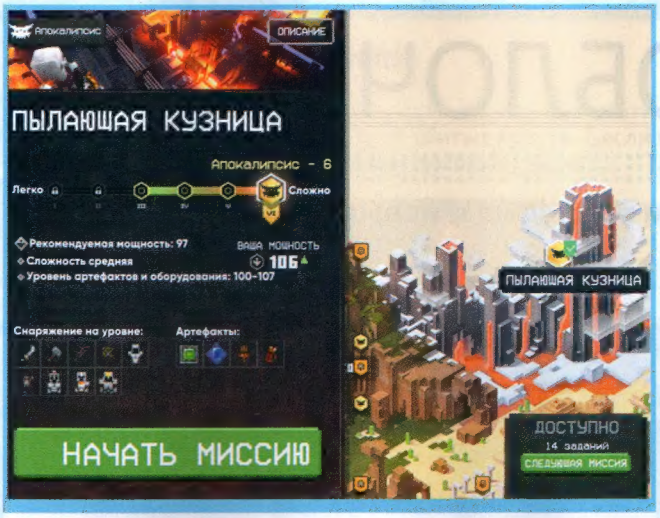
СКРЫТОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

В одном из помещений тебе придётся активировать ядра, чтобы открыть проход и продолжить путешествие. Если повезёт, в этой комнате может быть спрятан проход в подвал. Он чем-то похож на вход в сундучный зал. И в нём тоже появится золотой сундук, как только ты уничтожишь всех монстров в подвале.



ЧУДОВИЩНО!

Чудовище красного камня — босс этой локации, имеющий много очков здоровья. Этот монстр довольно медленный, но он швыряет снаряды, которые могут отбросить тебя в лаву. А ещё он призывает адские наросты, которые будут атаковать тебя. Если у тебя есть чары Перекачки душ, то ты сможешь быстро собрать души и зарядить артефакты. Лучше использовать оружие дальнего боя. Но если у тебя есть артефакты Бледная поганка и Гонг ослабления и если скорость атаки у тебя достаточно высокая, то попробуй сразиться с Чудовищем в ближнем бою. Бросай ядра, чтобы включить потоки огня, которые смогут ранить твоего противника.

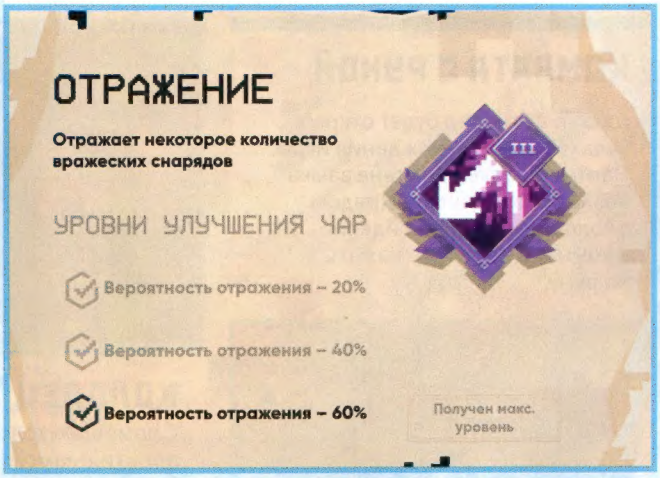


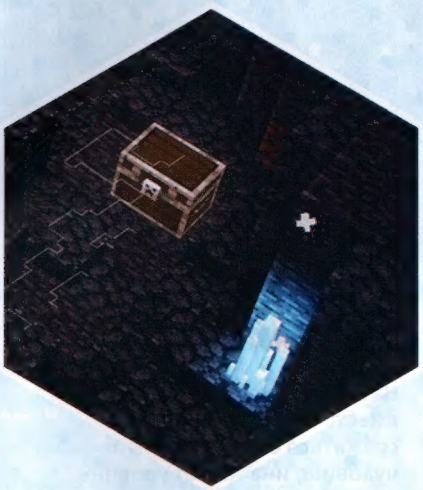
НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

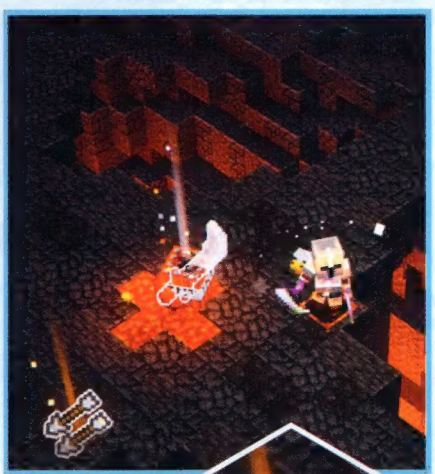
Проходя игру на средней сложности, ты можешь найти взрывающий арбалет, кольчугу и цельнометаллические доспехи. А на сложном уровне тебе доступны другие ценные предметы — тёмные доспехи! Они не только снижают урон на 35%, но и позволяют собрать на 50% больше душ.

ЧАРЫ

В этой локации тебя поджидает целая куча разбойников и скелетов. Чары Отражения, прокачанные до третьего уровня, помогут тебе отражать до 60% стрел и снарядов, которые враги будут кидать в тебя. Подумай об этом, прежде чем идти и сражаться. Чары Сбора стрел тоже пригодятся — они помогут экономить стрелы для финальной битвы.





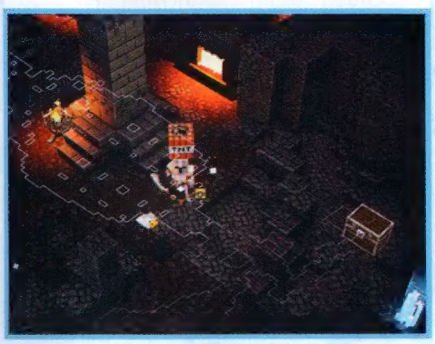


ЗАЛ С МЕХАНИЗМАМИ

В этой локации есть зал, где ты должен уничтожить ядро, дающее энергию механизму. В зале установлена колонна, которая при твоём приближении призывает отряд монстров. В некоторых случаях таких колонн будет две. А это значит, что после их уничтожения у тебя в качестве награды появятся сразу два сундука.

ДОЛИНА СУНДУКОВ

Возможно, проходя через залы Кузницы, ты найдёшь несколько блоков льда или снега. Если раскопать эти блоки, ты сможешь найти деревянный сундук.



КУЧА СТРЕЛ

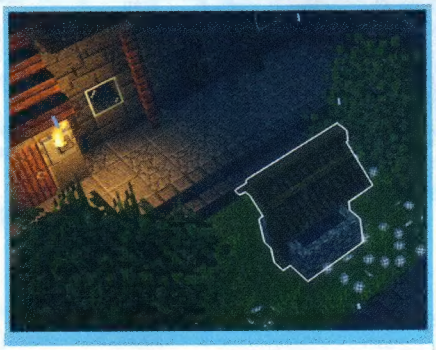
В этой локации ты столкнёшься с целой армией разбойников и скелетов. Эти чудовища после гибели оставляют на полу несколько стрел. Обязательно подбери их! Особенно если у тебя до сих пор нет оружия с мощными чарами. Эти стрелы пригодятся тебе при сражении с Чудовищем красного камня.

ЗАЛЫ ВЫСОКОБЛОЧЬЯ

Загадочный мир Подземелий открывает нам всё новые и новые тайны. Загляни в неведомый мир!

КОМНАТА С РУНОЙ

Доступ в этот зал будет открыт только после прохождения игры. Нажми на факел на стене замка возле золотого ключа (рядом с колодцем). Когда войдёшь в комнату, не забудь нажать на руну.



КОЛОДЕЦ

С помощью колодца можно пройти в замок, не используя ключа (он спрятан напротив колодца перед небольшим домом). Через колодец ты попадёшь в пещеру и, пройдя через неё, окажешься прямо в замке. Тебе откроется прекрасный вид с балкона столовой, где уже идут приготовления к празднику в честь Архизлодеянина.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЗАЛОВ

Вход в эту секретную локацию спрятан под лестницей в самом начале уровня. Если спуститься туда, ты найдёшь вход в комнату со свитком, открывающим доступ к новой локации. Как только свиток будет активирован, ты можешь вернуться в Лагерь, не завершая прохождение Зала высокоблочья. Локация Подземелье залов уже будет доступна для тебя!

БЕСПЛАТНАЯ ЕДА!

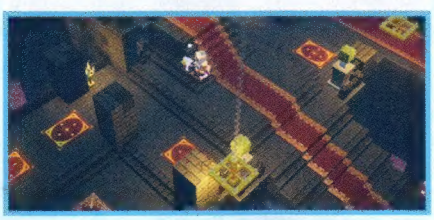
Когда ты войдёшь в замок, придётся уничтожить блюда, приготовленные поборниками-поварами. Если повезёт, при разрушении столов с едой из них выпадет ломоть хлеба, свинина или яблоко. Сегодня для тебя еда бесплатна!

ОБСИДИАНОВЫЙ СУНДУК

Во время прогулок по дворцу ты можешь найти комнату с обсидиановым сундуком. Подпрыгни, чтобы добраться до сундука, и активируй переключатели, которые приведут в действие лестницы, по которым можно подняться с платформы. Как только ты приблизишься к сундуку, тебя окружит целый отряд разбойников. Ты можешь бегать вокруг сундука, увёртываться от стрел или подняться по лестнице и сразиться с ними лицом к лицу.

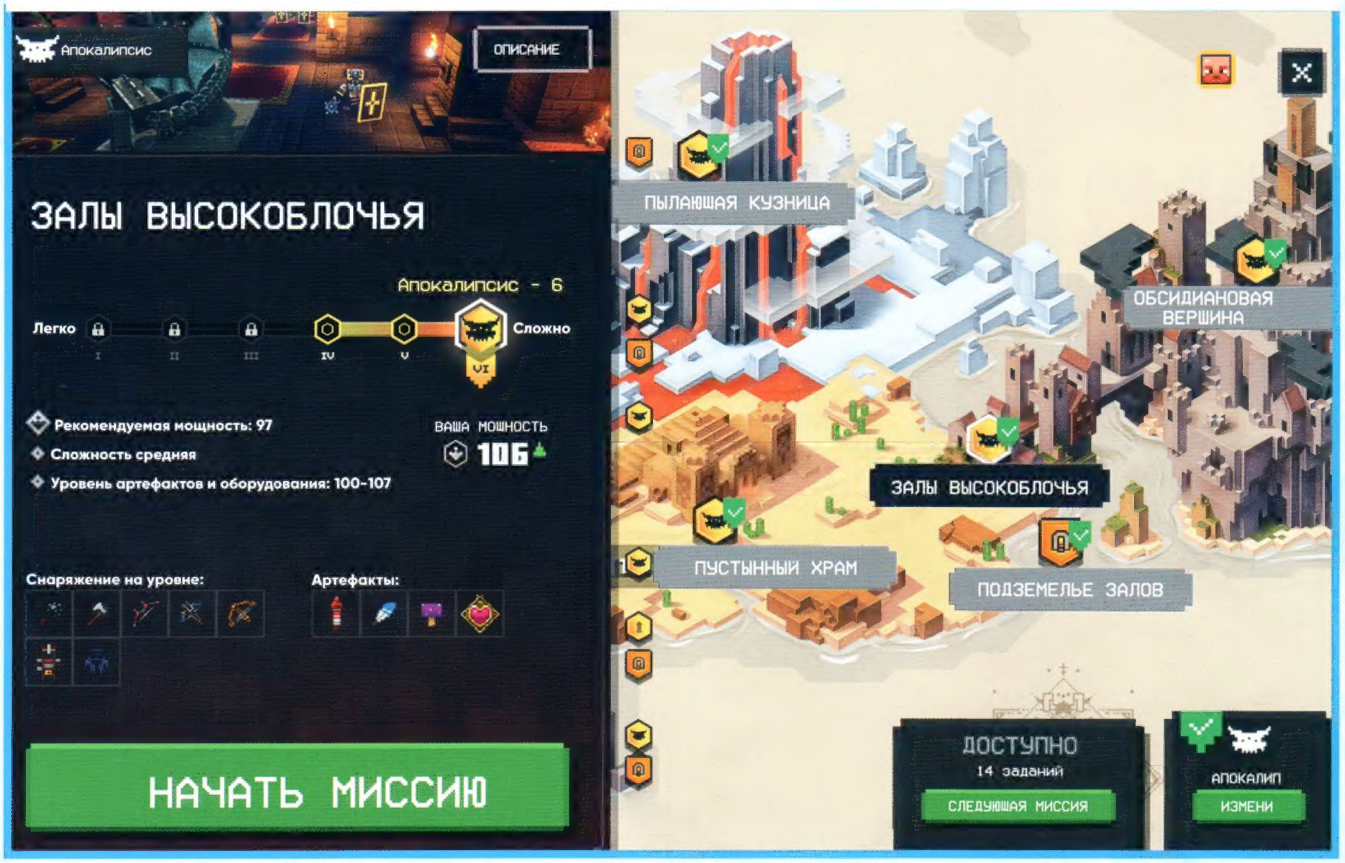
ПОДЛЫЙ ТРУС!

На этой локации нет босса, вместо этого тебе придётся сражаться с целой армией чудовищ, иначе этот уровень никак не пройти. В первую очередь уничтожь чародеев, чтобы они не могли давать монстрам дополнительную защиту. Остерегайся духов, вызывающих пламя: если стоять в этом пламени, то ты потеряешь много здоровья. Тебе придётся всё время отступать и снова наступать. Используй стрелы и старайся не лезть в самый центр армии врагов (по крайней мере если у тебя нет чар Лучезарного выстрела).



НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Играя на среднем уровне сложности, ты можешь найти Быстрый арбалет или Медальон любви. Они будут спрятаны в сундуках или могут выпасть из убитых врагов. А если играть на сложном уровне, то ты сможешь пополнить свою коллекцию брони, добавив в неё Доспехи стража.



СВИНКА В КОЛОДЦЕ

Если ты решил пройти в замок через колодец, то встретишь там знаменитую свинку с сундуком на спине. В некоторых случаях ты можешь столкнуться с более грозным противником — Големом красного камня. Он, конечно, не такой милый, как свинка, но из него тоже могут выпасть редкие предметы.

НА БАЛКОНЕ

Если на карте перед началом локации показано четыре скрытых сундука, это значит, что для тебя будет доступна скрытая часть замка. Ищи вход, исследуя карту. По пути тебе, естественно, придётся сразиться с толпой врагов. Победив их, ты получишь доступ к золотому сундуку.

ЗОЛОТОЙ СУНДУК

В самом начале замка (при условии, что на карте — четыре спрятанных сундука) есть ещё одна комната с сундуком. Воспользуйся складной лестницей и спустись вниз, чтобы найти зал. Чаще всего он появляется перед внешним двориком замка.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

Каталог
«Почта России» –
ПА971
А также на сайте
PODPISKA.POCHTA.RU

ВСЕГО от 142 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ
акционерное общество
«ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 8 (36), ноябрь 2023 г.
Издание для досуга.
Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-6993/7.
Тираж 48 000 экз.
Подписано в печать 24.10.2023.
Дата печати (производства): 10.2023.
Дата выхода в свет: 08.11.2023.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ» 220125, г. Минск, пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.